POR SÓLO 3,99€

Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 130 • NOVIEMBRE 2005

Micromanía 20 años 1985-2005

Micromanía



¡¡Nº ESPECIAL!! 188 páginas

ASÍ ES SU AVENTURA MÁS OSCURA

PRINCE OF PERSIA 3

¡¡Descubre al nuevo príncipe!!

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡BRUTALES!

▸QUAKE 4
▸CALL OF DUTY 2

Acción total

¡¡ANTES QUE NADIE!!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

La velocidad más impresionante

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1993

Los últimos grandes clásicos

AÑO XXI Número 130

HOBBY PRESS

8 424094 820313 00130

REPORTAJE

Todos los juegos de

ESTRATEGIA HISTÓRICA

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Que no pare la avalancha, por favor!

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Llega noviembre, casi estamos a punto de decirle adiós a otro año y, ya sabes, cuando falta tan poco para que las navidades estén presentes en todos sitios y no sólo en El Corte Inglés, estudios, compañías y distribuidores se vuelven locos –bendita locura, por otro lado– y creen que ha llegado el momento de duplicar, triplicar, n-plicar o lo que haga falta el número de novedades que salen de aquí a final de año... ¡Pues fenomenal, caramba! Ahora bien, supongo que se darán cuenta de que no hay bolsillo que aguante semejante desembolso, teniendo en cuenta todo lo que está previsto –porque, encima, hay un montón de juegazos más que apetecibles–. Así que mucho me temo que la mayoría nos vamos a tener que volver bastante selectivos para calmar la euforia consumista y luego, con tiempo, ir poco a poco sumando títulos a nuestras colecciones.

¿Crees que exagero? Te aseguro que no. La mejor prueba –y te recuerdo que todavía queda un mes hasta final de año– la tienes en tus manos. En cuanto pases de página y empieces a leer este número de Micromanía, te vas a dar cuenta de que algo "raro" pasa. En la propia portada tienes una pista y es que además del juego que la ocupa –¡ese pedazo de «Prince of Persia 3» que va ser algo grande, sí, señor!– te avisamos de que este mes tu Micromanía supera las 180 páginas. ¿Por qué? Pues porque hay mucha novedad que ya está pululando, y las que tienen que venir. Calcula: «Oblivion» –rol de pata negra–, «Need for Speed Most Wanted», «Peter Jackson's King Kong», «Age of Empires III» –¡sí, sí, sí!–, «Quake 4», «Call of Duty 2» –¿no querías acción? ¡Pues toma dos juegazos!–, «Civilization IV» –¡grande!–, «Pro Evolution Soccer 5», «Brothers in Arms. Earned in Blood», «Torrente 3»... Un reportaje tremendo de juegos de estrategia histórica, la solución completa de «Fahrenheit»...

Pero, en resumidas cuentas, lo importante es que esta avalancha de juegos es como una bendición divina –¡más maná del cielo, por favor!– que, eso sí, se ve contrarrestada por el infernal límite de euros –¡maldición!– pero, aún así, que vengan los juegos, que ya nos apañaremos para hacer milagros con el presupuesto, ¿o no? Y, para redondear, un DVD brutal con 17 demos tremendas. ¡Hasta hemos tenido que usar un DVD 9 para que cupieran todas!

En fin, te aconsejo que pases de página y disfrutes de Micromanía. Y, ya sabes que, si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene.



La avalancha navideña ya llega a Micromanía. ¿Podrás aguantar tanto juegazo junto?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, I. Hernández, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/ Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2006
Printed in Spain

Asociación de Revistas de Información

HOBBY PRESS
HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

SU[...]



Pág. 40

Preview

PETER JACKSON'S KING KONG

El secreto mejor guardado por fin se desvela. ¿Quieres saber cómo será el juego de la película más esperada?



Pág. 176

Reportaje

NEED FOR SPEED. MOST WANTED

Saca tu nuevo coche del taller y descubre con nosotros el juego definitivo de carreras urbanas.



Pág. 144

Reportaje

JUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA

Da igual si es la Edad Media o las Guerras Napoleónicas. Si es estrategia y es histórico está en este reportaje.



Pág. 78

Review

QUAKE 4

Ya está aquí la nueva entrega de una serie mítica en el mundo de la acción. La hemos probado antes que nadie y te revelamos todos sus secretos.

En este número

Revista Micromanía Nº 130 - Noviembre 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 17 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo original «Caesar III», las revistas de 1993 en PDF, las mejores demos –«Call of Duty 2», «King Kong», «Age of Empires III»...–



Pág. 32

Reportaje

PRINCE OF PERSIA. LAS DOS CORONAS

El príncipe vuelve en su aventura más oscura y enigmática. ¿Te atreves a entrar en su mundo? Nosotros te llevamos.



Reportaje

THE ELDER SCROLLS IV. OBLIVION

El juego de rol más espectacular y gigantesco se aproxima. ¿Estás preparado para descubrirlo?

Pág. 58



Pág. 130

Solución

FAHRENHEIT

¿No acabas de resolver el misterio? En esta guía están todas las respuestas.

índice por juegos


▲ Aquí están los Altos Elfos: los mejores arqueros y lanceros del Viejo Mundo demostrando a los pestilentes skavens que no cederán un metro de terreno sin luchar.


▲ Los skavens son hombres-rata rápidos y malvados. Tal vez no sean los guerreros más poderosos del universo Warhammer, pero son una plaga numerosa.

El Caos avanza en Warhammer

La fantasía oscura de Mark of Chaos

El famoso universo fantástico de Warhammer tendrá una fiel adaptación de su oscuro trasfondo: altos elfos, skaven, imperiales y, claro, ¡las escalofriantes hordas del Caos!

➲ Estrategia ➲ Black Hole ➲ Namco ➲ Finales 2006

Las fuerzas del Imperio, en alianza con los Altos Elfos, creen haber acabado con la incursión del Caos que hace ya más de un año, en la Gran Guerra, amenazara al Viejo Mundo. La muerte de su líder, Asavar Kul, ha significado el final de numerosas y cruentas batallas y ahora imperiales y elfos se limitan a expulsar de sus territorios a hordas y bandas diseminadas que atacan los asentamientos fronterizos, pero no parecen constituir una amenaza real.

Hasta aquí, el punto de partida del proyecto «Warhammer: Mark of Chaos». Tanto si eres un aficionado al popular universo de Games Workshop como si éste te resulta completamente desconocido, este juego de estrategia puede darte lo que andabas buscando: batallas épicas entre ejércitos en enormes escenarios y cuya acción alternará las vistas aéreas con todas tus tropas en pantalla con imágenes tan detalladas como puedas desear de una sola de tus unidades.

Batallas épicas con ocho de las razas más populares del universo Warhammer

¿Quieres orcos? Habrá orcos. ¿Y goblins? También. Las razas más representativas de Warhammer estarán presentes, y Black Hole, sus desarrolladores, quieren adaptar con la mayor fidelidad este universo: el bien contra el mal, el Imperio contra el Caos, la acción y emoción presente en todo campo de batalla. En el bando de los buenos... bien, son medianamente buenos, pero si le echas un vistazo al bando de los malos... es difícil de imaginar una reunión semejante de criaturas más espeluznantes y malvadas. Y una vez en batalla demostrarán su talento para el mal.

El juego se centrará en la estrategia, épica y acción de los combates, dejando aparte la gestión de recursos. Varios modos de juego aún por conocer y opciones multijugador, además de mapas y unidades personalizables. El Caos avanza poco a poco, y su sombra se extenderá hasta oscurecerlo todo a finales de 2006. ¿Lo vas a permitir? ■

Las legiones romanas trasladan sus batallas a la red

Imperivm 2005, la otra liga

➲ Estrategia ➲ Haemimont ➲ FX Interactive ➲ Ya disponible

Si crees que sólo encontrarás emociones en la liga de fútbol, acércate a conocer los duelos de la liga 2005 de «Imperivm III. Las Grandes Batallas de Roma». Tras las nuevas funcionalidades online que incorpora la última versión del juego en colaboración con Gamespy –si ya tienes el juego, descárgalas en www.fxinteractive.com– las competiciones online están en su apogeo y ya en los primeros días se superaba el millar de participantes. Se ha publicado la clasificación inicial con los cien primeros y gradualmente se irán implementando nuevas funciones para convertir la liga en el campo de batalla romano más emocionante de la red. Espabila y pon en formación tus legiones para la final de diciembre, los augures profetizan mucha diversión. Y que los dioses te sean propicios...





▲ Los enfrentamientos de la liga 2005 de «Imperivm III» pueden ser en dos modalidades: "1 contra 1" ó "2 contra 2".

Llegará en primavera... con mucho sigilo

Un Sam Fisher más profundo

➲ Acción ➲ Ubisoft ➲ Primavera 2006

Ubisoft acaba de anunciar para deleite de los aficionados al espionaje, la ropa negra y las zapatillas la llegada de «Splinter Cell 4» en la primavera de 2006. Tras el éxito de las entregas anteriores, que suman doce millones y medio de unidades vendidas, la nueva aventura de Sam Fisher se infiltrará en nuestros ordenadores con un puñado de novedades importantes, tal y como asegura Ubisoft, quien ha dicho que habrá mayor profundidad tanto en la historia como en el personaje, y que el conjunto será más intrigante y sobrecogedor. Desde luego, intrigados ya estamos. ■



▶ Con tantos juegos vendidos... ¿Pensabas que la serie iba a terminar en trilogía?





▲ Combates masivos entre varios tipos de ejércitos y unidades con toda la emoción de las batallas más épicas y el atractivo trasfondo Warhammer.



▲ Los ejércitos principales serán: Altos Elfos e Imperio en el bando de la luz, y Caos y Skavens... el de la terrible oscuridad.



▲ Feos, bajitos, malvados y verdes... son goblins. En los ejércitos protagonistas habrá enanos, goblins, orcos y vampiros como mercenarios.

La cifra



790

... millones de euros ha facturado la industria del videojuego en España durante 2004, superando al cine o la música. Según los datos publicados por ADESE en su Anuario 2004 nuestro país es el cuarto en Europa en consumo de software interactivo y videojuegos, tan sólo por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

La fantasía online de NCsoft sigue cosechando éxitos

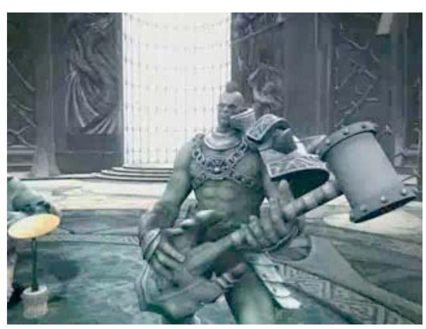
Campeones de «Guild Wars»

➔ Rol Online ➔ NCsoft ➔ Friendware

Los vientos no podían soplar mejor para los juegos de NCsoft. «Guild Wars» celebra su millón de jugadores con una edición especial que incluye regalos materiales y virtuales y la celebración de un Campeonato del Mundo que llevará a los mejores a una final el próximo febrero de 2006 en Taiwán. Pero también «Lineage II», su otro juego de rol online de fantasía, ve una nueva edición –las dos ediciones son distribuidas por Friendware en nuestro país– con la última actualización incorporada, «Chronicle 3: Rise of Darkness», y sus novedades (asedios a castillos, sistemas políticos y económicos, etc). Para su promoción se ha creado un vídeo musical inspirado en el juego y protagonizado por la banda norteamericana The Killers.■



▲ Un campeonato para América, Europa y Corea, cada una representada por 2 clanes de 8 jugadores.



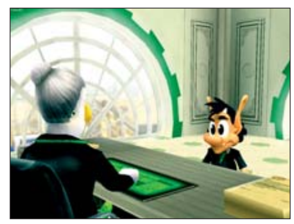
▲ El rock llega a «Lineage II» de la mano de "The Killers". ¡La fantasía medieval se pone al día!

últimahora



Camelot, más épico. El reciente parche para los jugadores de «Dark Age of Camelot» añade Epic Quests, para personajes a partir de quinto nivel, nuevos dungeons y una recompensa a la altura: la Epic Armor. Todo tan épico como se espera de este universo medieval fantástico.

Del máster a las prácticas. Gracias al acuerdo entre la Universidad Europea de Madrid y Electronic Arts, los alumnos del "Máster en Diseño y Producción de Videojuegos" podrán hacer sus prácticas en la compañía. Más información en www.uem.es/mastervideojuegos.



Hugo vuelve a la acción. ¿Lo recuerdas? Bajito, cabezón y de orejas puntiagudas. Es Hugo, el troll protagonista de diversos juegos que ahora vuelve en «Agent Hugo» para divertir a los más jóvenes con sus parodias del mundo de los espías, su variada acción y sus minijuegos.

«Sacred 2», a por todas. La continuación del juego de rol permitirá ver lo mejor de PhysX, el chip de Ageia. Cada vez más compañías y juegos apuestan por sus resultados al liberar de trabajo a la CPU y proporcionar una simulación física en tiempo real con una serie de efectos espectaculares.



«Final Fantasy XI» sigue creciendo. Por tercera vez, el juego de rol online de Square recibe una expansión. «Treasures of Aht Urhgan» llegará en 2006 para mejorar aún más uno de los universos más atractivos para los aficionados.

El Termómetro

Caliente

¡Esto se anima! Damos la bienvenida a dos prometedores proyectos españoles, «Renaissance» de Tragnarion (www.tragnarionstudios.com) y «The Shadow of Aten» de Silicon Garage Arts (www.silicongaragearts.com). Poco se sabe de momento sobre ambos pero tienen nuestro ánimo en ambos.

Steven Spielberg ficha por Electronic Arts. El célebre director de cine colaborará con los estudios de EA en Los Ángeles para el desarrollo de tres nuevos videojuegos. La aportación de Spielberg estará enfocada al diseño y concepción artística en los nuevos proyectos.

Templado

Unreal Engine 3 para todos. Epic Games está licenciando su avanzado motor gráfico a otras compañías desarrolladoras y pronto veremos los frutos de estos acuerdos. Los primeros, Gearbox, esperan hacer grandes cosas con él para su «Brothers in Arms 3» y Buena Vista creará con el mismo motor una nueva entrega de la serie «Turok».

"Doom" tiene fecha. Si esperabas la adaptación cinematográfica del juego de id, ya puedes sacar entradas para este mes de noviembre. Los protagonistas serán The Rock y Karl Urban, más conocido como Eomer en la trilogía de "El Señor de los Anillos".

Frío

Duke Nukem, todavía no. 3D Realms ha rectificado recientemente a una conocida tienda online norteamericana que fechaba el lanzamiento de «Duke Nukem Forever» para diciembre, aconsejando no hacer caso de más fuente que ellos mismos. Y ellos mismos dicen que hay que seguir esperando.

«RF Online», de momento offline. Codemasters España nos confirma que, al menos por el momento, no tienen intención de lanzar este juego de rol online en nuestro país. Habrá que seguir esperando a ver si se animan...



▲ En esta nueva expansión nos enfrentaremos a una peligrosa mafia de la Europa del Este, el sindicato Stetchkov, compuesto por traficantes de drogas y armas.



▲ «The Stetchkov Syndicate» contará con abundantes novedades, tanto en lo referente a misiones, armas y equipo como a nuevos modos y opciones de juego.

¡Acaba de una vez con el Sindicato del Crimen!

«SWAT 4» ya ha crecido

Acción · Sierra · Vivendi · 2006

El trabajo de policía en las fuerzas especiales es realmente duro. Cuando piensas que has acabado con todos los terroristas, se te llenan las calles de narcotraficantes rusos... Y eso justamente es lo que pasa si jugaste a «SWAT 4», porque Vivendi Universal acaba de anunciar que ya está en desarrollo su primera expansión, que saldrá a lo largo del primer trimestre de 2006.

«The Stetchkov Syndicate» estará cargado, además, de abundantes contenidos. Entre otras novedades, contaremos con siete niveles para los modos individual y multijugador, modo cooperativo para hasta dos equipos de cinco jugadores, un modo multijugador denominado "Smash & Grab", más armas y equipo y la posibilidad de comunicarnos con otros jugadores por voz mediante el uso de un micrófono. ■



Un nuevo juego se distribuye por Steam

¡Las únicas reglas en este combate las pones tú!

Combate · Mark Healey · Valve · Ya disponible

El sistema de distribución Steam, de Valve, comienza a establecerse como un estándar y a través de él ya se distribuyen juegos de terceras compañías. El primero es «Rag Doll Kung Fu», un divertido juego creado de manera independiente por Mark Healey, de Lionhead. Es un juego de lucha en 3D de scroll lateral, sin movimientos ni ataques prefijados en el que, para moverte, arrastras con el ratón las manos o pies del personaje y golpeas con ellos al enemigo como si movieras un muñeco de trapo. Sólo a través de Steam, por 12,95 dólares. ■



¿Sabías que...

... la recordada serie de aventuras «Sam & Max» volverá a nuestros PCs de la mano de una compañía de desarrollo independiente?



Así es, porque resulta que Tell Tale Games, formada por exempleados de LucasArts que habían trabajado en el malogrado «Sam & Max: Freelance Police», acaban de anunciar que han adquirido los derechos de estos personajes y han comenzado el desarrollo de un juego. No hay fecha prevista, pero se sabe que será distribuido a través de su web: *www.telltalegames.com*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

¡Que no paren las expansiones! Con la expansión de «EverQuest II», «Desert of Flames», aún reciente, SOE lanza una nueva expansión para «EverQuest», ¡la décima! Su título: «Depths of Darkhollow».



¿El Señor de los "Halillos"? Según NBC el productor ejecutivo del film basado en «Halo», previsto para 2007, será Peter Jackson. ¿Tendremos por fin una buena adaptación de un juego al cine?

Poder y magia en la red. Ubisoft lanza la web del universo «Might & Magic» (www.mightandmagic.com), con información de sus desarrollos «Heroes of Might & Magic V» y «Dark Messiah of Might & Magic».



Se celebró la final española de los World Cyber Games

¡Vámonos a Singapur!

Industria · Competición · Octubre 2005

Los días 8 y 9 de octubre se celebró en el Parque de Atracciones de Madrid la final nacional de los World Cyber Games, actualmente la mayor competición mundial de juegos de PC. En total acudieron a la cita los ciento sesenta mejores jugadores de España, a su vez ganadores de las respectivas finales regionales que se fueron celebrando en cada comunidad autónoma del territorio nacional a lo largo del pasado mes de septiembre.

El campeonato se disputó sobre seis juegos diferentes –«StarCraft», «WarCraft III», «FIFA 05», «NFS Underground 2», «Warhammer 40K» y «Counter Strike»– y estuvo marcado por la rivalidad entre los clanes X6tence.AMD y RedCode, a los que pertenecen quince de los diecisiete ganadores finales.

Además de los abundantes premios recibidos, estos ganadores serán los afortunados que compongan el equipo nacional que representará a España en la final mundial de los World Cyber Games, que se celebrará del 16 al 20 de noviembre en Singapur. Una espectacular prueba a la que se presentarán más de ochocientos jugadores de todo el mundo y en la que se repartirán 420.000 dólares en premios. ¡Ánimo y a dejar el pabellón español bien alto! ■



▲ **Delfin1 del clan RedCode, tercero en la final de «FIFA 05», representará a España por segunda vez en una final, ¡y el muchacho tiene tan sólo 15 años!**



▲ **El clan X6tence.AMD obtuvo once de las diecisiete victorias, entre ellas, la final de «Counter Strike». Aquí lucen, de lo más orgullosos, los merecidos premios.**

«Codename: Panzers. Phase II» confirmado

¡Súbete al carro, que es blindado!

Estrategia · Stormregion/CDV · FX Interactive · Diciembre

Hasta hace bien poco no se sabía nada de su lanzamiento en España, pero ya podemos contar con la segunda entrega del magnífico «Panzers» gracias a un acuerdo de distribución firmado a última hora entre las compañías CDV y –la que será su distribuidora en nuestro país– FX Interactive.

Si el original fue uno de los más destacados juegos de estrategia táctica del año pasado, «Codename: Panzers Phase II» viene cargado de novedades. De nuevo estará basado en decisivas contiendas de la Segunda Guerra Mundial, en tres campañas, y seguirá una cronología basada en hechos históricos. Pero esta vez, los ejércitos implicados no serán tres, sino seis: alemanes e italianos por parte del Eje, y británicos, americanos, soviéticos y partisanos en el bando aliado. Y, lo mejor... estará a la venta a muy buen precio: 19,95 €. ■



«Destiny's End» a la espera de un distribuidor

Paralizado, pero no de miedo

Aventura · Headfirst · Sin confirmar

Los recientes problemas económicos de HIP Interactive han tenido una inesperada "baja colateral", y «Call of Cthulhu: Destiny's End», el esperado "survival horror" desarrollado por Headfirst, se ha quedado sin distribución.

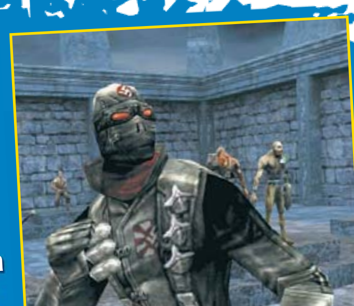
El juego está prácticamente terminado, así que Headfirst está rastreando el mercado para encontrar una nueva compañía distribuidora. Sin embargo, mientras tanto –y esperemos que no se retrase demasiado– «Destiny's End» continuará durmiendo el sueño de los justos.



▲ **El juego te enfrentará a las criaturas de los relatos de Lovecraft... si aparece un distribuidor.**

En voz baja...

... dos días después de que se confirmase en el X05 que está en desarrollo una nueva entrega de la serie «Return to Castle Wolfenstein» para Xbox 360, id ha tenido que salir a la palestra para asegurar que el juego aparecerá al mismo tiempo para PC.



¡Ya es oficial! Volveremos al Castillo

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados



*Ojo porque hay cambios: tres juegazos abandonan la parrilla de salida y entran otros tantos que hasta ahora calentaban motores, mientras que **«Ghost Recon 3»** se queda donde estaba por causa del reciente retraso sufrido: no arrancará hasta febrero de 2006.*

Parrilla de salida

Prince of Persia 3



NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · UBISOFT · PC

La última aventura del príncipe tiene lugar en Babilonia, con un montón de novedades y la impresionante calidad técnica que tú esperas y el prestigio de esta serie merece.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

NOVIEMBRE 2005 · ROL · BETHESDA/TAKE2 · PC/XBOX 360

Ambicioso y prometedor, la cuarta entrega de la saga «The Elder Scrolls» es un bocado muy apetitoso para los aficionados más exigentes al género de rol.

The Matrix. Path of Neo



NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN · SHINY · PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo, el nuevo título que Shiny tiene a punto te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste que sería posible en un videojuego.

The Movies

NOVIEMBRE 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux, rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood y rodar las mejores películas.

Calentando Motores

Civilization IV



NOVIEMBRE 2005 · ESTRATEGIA · FIRAXIS/2K GAMES · PC

Si hay una serie de estrategia con la etiqueta de clásico, es ésta. Su cuarta entrega presenta un sistema de juego remodelado que espera satisfacer a todo tipo de jugadores.

Peter Jackson's King Kong

NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/GC/DS/GBA/PSP/360

Grande, peludo y con mal genio... todo un mito del cine en tu pantalla, con la firma del director Peter Jackson y un montón de monstruos rugiendo a tu alrededor.

La Batalla por la Tierra Media 2

FEBRERO 2006 · ESTRATEGIA · ELECTRONIC ARTS · PC

El futuro juego de estrategia de EA no podía tener un trasfondo más atractivo, pero no se quedará ahí: promete estar repleto de opciones y ofrecer mucho espectáculo.

Ghost Recon 3



FEB. 2006 · ACCIÓN TÁCTICA · UBISOFT · PC/PS2/GC/XBOX/360

La espectacular combinación de acción y estrategia táctica nos lleva esta vez a México en el año 2013, para rescatar nada menos que al mismísimo presidente.

En boxes

El Padrino



MARZO 2006 · ACCION/AVENTURA · EA · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres formar parte de la familia Corleone?

Rise & Fall. Civilizations At War

2006 · ESTRATEGIA · STAINLESS STEEL · PC

Sólo por la presencia de Rick Goodman en este proyecto las expectativas se han disparado. Una pena que se haya retrasado de repente hasta el próximo 2006.

Commandos. Strike Force

2006 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

Cuando ya lo teníamos en las manos, después de probar la primera versión jugable... ¡se retrasó! Y aunque no está confirmada la fecha, se nos ha ido a... ¡2006!



Estrategia masiva y rol en «Legion Arena»

Legiones... de legiones

Estrategia · Black Bean · Planeta · Noviembre

«Legion Arena» no se limitará a enfrentamientos entre ejércitos de miles de romanos y celtas –que no es poco– sino que tendrás la responsabilidad de reclutar y entrenar a los que serán tus legionarios y, según vayan demostrando su eficacia en combate, ampliar y potenciar sus habilidades o hacerles aprender otras nuevas entre una lista de ¡más de un centenar! Además, una veintena de unidades personalizables que van de pretorianos a elefantes, más de cien escenarios, dos grandes campañas... Planeta está a punto de ponerlo a tu alcance, pero mientras puedes ir abriendo boca con su flamante web oficial, ***www.legionarena.com*** ■

Pronto zarpará el conocido «Captain Blood»

Otro corsario surca los mares

Acción · Akella · Principios de 2006

Cañonazos, abordajes, espadas... ¿Qué esperabas de un juego de piratas? Basado además en uno de los personajes clásicos del género, el Capitán Blood, y con Akella al frente –responsables de «Sea Dogs» y «Piratas del Caribe»– las cosas pintan muy bien para este juego que te ofrecerá combates navales y contra ciudades fortificadas, enfrentamientos cuerpo a cuerpo con un montón de combos y el uso de experiencia para aumentar tu habilidad.

En «Captain Blood» te pondrás en la piel de un cirujano inglés capturado por piratas, tomarás parte en la batalla desde el puente, al frente de un cañón o manejando todo el barco, y poco a poco reinarás en el Caribe. Capturarás barcos, atacarás y saquearás puertos, luchas de espadachines... una vida de piratería, tesoros, fama... prepárate a vivirla en los primeros meses del próximo año.





▲ **«Captain Blood» pone el puente del legendario "Arabella" bajo tu mando y los tesoros del Caribe a tu alcance.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



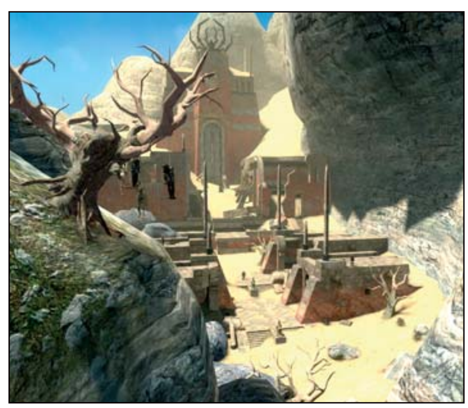
Toda saga tiene un lado oscuro

Dark Messiah of Might & Magic

ARKANE STUDIOS/UBISOFT · ACCIÓN/ROL · VERANO 2006

▶ **Espectáculo total.** Además de por la oferta innovadora de acción y rol el mundo de «Dark Messiah» se vuelve más atractivo que nunca por su calidad gráfica, que bebe de las fuentes de la tecnología de «Half-Life 2». Y esto, ¿qué significa? Pues que podrás jugar como guerrero, mago o asesino de la forma más realista y alucinante que puedas imaginar. O, en otras palabras, que el mundo de «Might & Magic» será más impresionante de lo que puedas recordar. ■





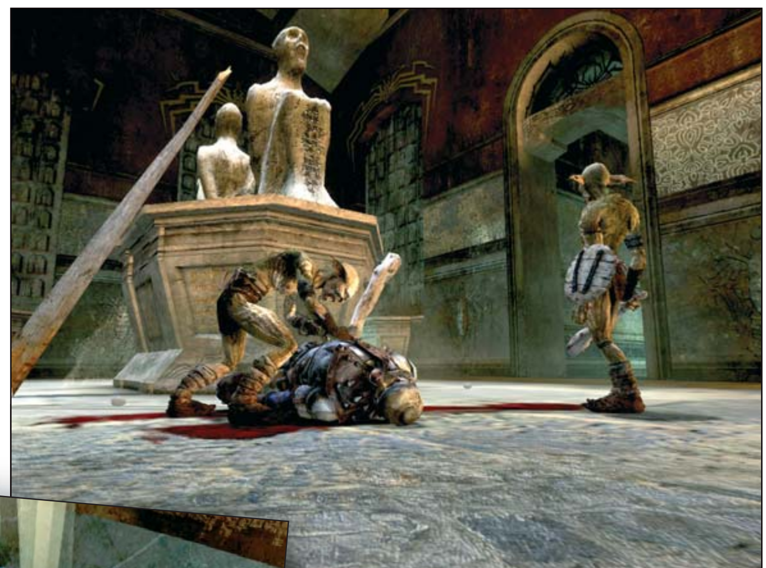
▲ **¡Oh!, qué mundo tan... brutal.** La fantasía, en «Dark Messiah», se vive desde la perspectiva más hostil que puedas imaginar: criaturas míticas que intentan devorarte, razas enteras de seres oscuros que quieren aniquilarte... y, todo, por culpa de un extraño artefacto que tu maestro, un poderoso mago, te ha encargado que lleves a un amigo. ■

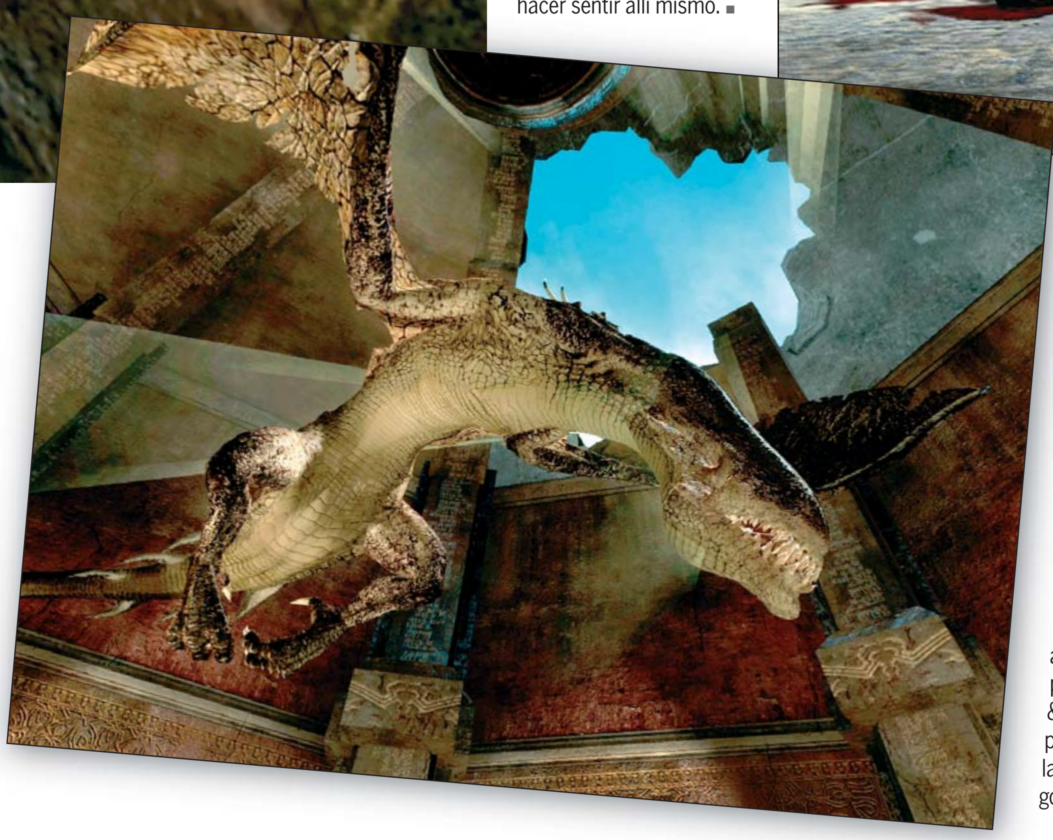


◄ **¡DESPIERTA EN UN NUEVO MUNDO DE FANTASÍA!** Orcos, elfos, magos, dragones y, en medio de todos, tú. ¿Creías conocer el universo de «Might & Magic»? Pues vas a descubrir su lado más oscuro, en primera persona, y donde los golpes, ¡ouch!, duelen más aún. ■



▲ **Acción, rol, más acción y... ¡en primera persona!** El universo de «Might & Magic» cambia de dirección en «Dark Messiah», frente a los juegos que ya conocías centrados en el rol de estilo más clásico. La acción toma un papel protagonista, la vista en primera persona te da una perspectiva nueva del entorno de juego y te va a hacer sentir allí mismo. ■





▲ **¡Malditos goblins!** Bueno, goblins, orcos, trolls... que sí, que sí, que esta región del mundo de Ashan es la más desolada y brutal que puedas recordar del universo «Might & Magic». Tanto, que vas a necesitar escoger entre más de cuarenta armas y docenas de hechizos para seleccionar los más adecuados para eliminar a todos los tipos de enemigos que encontrarás. ■

◄ **Grande... Muy, muy grande.** Eso es, en parte, lo que define el universo de «Dark Messiah»: vas a descubrir un nuevo significado para el concepto "enorme". La perspectiva subjetiva desde la que atacar con tu espada y lanzar tus hechizos te va a permitir contemplar el mundo fantástico de «Might & Magic» con nuevos ojos. Los que vas a necesitar para darte cuenta, de verdad, de que cuando estés al lado de un dragón no todo va a ser tan sencillo como golpearle unas cuantas veces con tu arma... ■



◄ **¿Qué se esconde ne tu cerebro?** Sí, vale, estás cuerdo, pero precisamente por eso tu mente está plagada de censores, demonios internos y otras criaturas que desean hacerse con ella. Así que Raz quiere impedirlo. ¿Le ayudarás? Es una cuestión de higiene mental, ya sabes... lo de jugar al PC y eso. ■

Una mente maravillosa

Psychonauts

DOUBLE FINE/THQ • AVENTURA • DICIEMBRE 2005



► **¿QUÉ TAL ESTÁ TU CEREBRO?** *Si tienes dudas sobre tu salud mental puedes pedir al bueno de Raz que eche una ojeada al interior de tu mente. Eso es lo que hacen los psiconautas y Raz quiere serlo, así que ha ido al campamento con ese objetivo, hasta que algo muy malo surgió del lago...* ■



◄ **Una aventura entre dos mundos.** La de Raz es una historia que se desarrolla entre dos mundos, el real y el interior de las mentes. Sus poderes písquicos le permiten viajar de una mente a otra, en busca de aquella criatura que surgió del lago para devorar cerebros. Y cuánto más aumenten, mejor psiconauta será. ■



▲ **Raz no está solo.** En el campamento psíquico Raz no era el único con poderes, pero si no se da prisa en coordinar esfuerzos con sus amigos y usar sus poderes de forma adecuada, quizás el secreto de por qué tantas mentes se están perdiendo le afecte también a él. ■

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



◄ DESPUÉS DE LA TIERRA MEDIA... NARNIA. ¿Estás listo para descubrir el gran mundo fantástico de estas navidades? De los libros al cine, y del cine al PC, el mundo de Narnia llega para abrir una nueva puerta a la fantasía... la puerta de un armario. ■

La Fantasía sale del armario...

Las Crónicas de Narnia
El León, la Bruja y el Armario

➔ TRAVELLER'S TALES/BUENAVISTA/ATARI ➔ AVENTURA ➔ DICIEMBRE 2005



▲ El mundo de Narnia está en peligro. Una terrible guerra se ha venido desarrollando en la tierra de Narnia desde hace años, sin que se vea un final cercano, excepto el de la posible destrucción de este mismo mundo. Sólo la ayuda de los niños que controlas y de algunas de las fantásticas criaturas que pueblan Narnia, podrán acabar con la bruja que pretende destruirla. ■



▲ ¿Qué puede ocurrir en una típica casa rural inglesa? En principio, nada extraño. Hasta que a un grupo de niños les da por jugar al escondite y uno de ellos decide que un extraño armario podría ser el lugar perfecto para "desaparecer"... O para viajar a un extraño mundo de fantasía, donde todo es posible. ■



◄ Habilidades, poderes y magia. Los protagonistas de la aventura contarán con habilidades únicas y especiales que te ayudarán en tu tarea. Algunas, como los combos que pueden realizar al controlar y dominar a algunos enemigos, usándolos como armas, te dejarán asombrado. ■

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Estamos que lo tiramos

Hoy he ido a comprar Micromanía, como todos los meses, y cuál ha sido mi sorpresa cuando he visto que no es que se regale un videojuego como siempre –«Cycling Manager», en concreto– sino que... ¡también regaláis «Splinter Cell»! Dios Santo... Pues eso, simplemente quería dar las gracias por el regalo (y sin subir el precio... todavía no comprendo los malabares que seguro habéis tenido que hacer con el presupuesto). Esta noche me echaré una partidilla a la salud del equipo de Micromanía :-). ■ Pedro Javier



R. ¡A que te ha molado!, ¿eh? Pues de nada, hombre, y gracias por preocuparte por nuestra salud, pero ya que estás échate otra a la salud de los chicos de Ubi, que de ellos ha salido ese regalazo por el 20 aniversario de Micromanía y mira qué rumbosos han sido :) A ver si les sacamos otro... ;P

A vueltas con GTA



Sobre la polémica del «GTA San Andreas» una cosa está clara, si existe un código para calificar juegos como el PEGI es por algo, pero claro, es más fácil darle dinero al niño para que se compre el juego que quiera y se esté callado toda la semana. Los padres que nunca dejarían ver a su hijo de 8 una película de mayores de 18, deberían controlar los juegos que consumen sus hijos y dejar que la gente que sí puede disfrutar de este tipo de juegos lo haga. El que juega a estos títulos es porque quiere y el que no debe, porque le dejan. ■ Néstor López

R. Oye, pues que tienes razón. Si los padres no vigilan no lo va a hacer la policía, ¿no?... ¿O sí? Bueno, que el caso es que estamos de acuerdo contigo en que el código PEGI está para algo pero, oye, que en todo caso es una recomendación, no una ley que obligue a nada. Tú tranquilo que esto es como todo en la vida: cuestión de cultura, de educación, de tiempo y de concienciar a quien corresponde. Los que más ruido hacen con estas polémicas son los de siempre... los que menos saben.

LA QUEJA

¿Demasiadas expansiones?

No entiendo por qué algunos juegos me obligan a pagar por una expansión meses después de su lanzamiento, cuando muchas veces se trata de contenido previsto desde un principio que han dividido en entregas para cobrar más. Es asombroso que un juego como «Los Sims» haya llegado a tener isiete expansiones! ■ Fito y los Alonsos



¿De verdad piensas que «Los Sims» podía haber aparecido originalmente con el material de sus siete expansiones? No sólo es cuestión de tamaño, sino de meses de desarrollo. ¡Hubiera salido al mercado cuatro años después! Hay ejemplos de expansiones que aportan poco, sí, pero también hay otras que cuesta una pasta desarrollarlas, y eso hay que amortizarlo de algún modo.

¿Dónde está el manual?

Os escribo porque tengo la revista del mes pasado y, a pesar incluso de que soy un gran aficionado al ciclismo, no consigo hacerme con la mecánica del juego que regalabais, «Cycling Manager 2», y estoy algo perdido. ¿Sería posible que incluyerais los manuales con los juegos que regaláis, aunque fuera en PDF? ■ Jokin de la Fuente

R. Pues es posible siempre que se pueda... Y ahora que el gran Perogrullo nos ha asesorado una vez más, nos explicamos. Tienes razón. Así que si nos dan permiso los dueños de los derechos, intentaremos incluirlos. Y si no... Pues está difícil, ¿no? Pero te prometemos por nuestro récord en el multijugador de «Quake 4» que tu petición no cae en saco roto y los que nos venden los juegos se van a aburrir de que les pidamos los manuales. ¡Faltaría más!

Minorías olvidadas

Soy usuario habitual de GNU/Linux, pero todavía conservo una pequeña partición para Windows XP y así poder ejecutar los programas que no puedo con Mandriva. Mi pregunta es por qué los desarrolladores de juegos no potencian proyectos alternativos para OpenGL, SDL o similares, disponibles en múltiples plataformas en lugar de centrarse sólo en DirectX, exclusivamente para Windows. ■ Manuel Fernandes Alonso

R. Oye, ¿lo tuyo es ambición de dominar el mundo o simple afán de coleccionismo de Sistemas Operativos? ¿A que no te atreves a instalarte también el MS-DOS 5.0? :P Bueno, pues bromas aparte hay desarrolladores (pocos, eso sí) que trabajan para todas las opciones. Id, por ejemplo, siempre ha sacado todo tipo de versiones de sus juegos pero, chico, la mayoría van a lo seguro: a Windows, que es donde se vende. Si otros sistemas estuvieran más extendidos y vieran claro el negocio no tardarían pero, claro, negocio-GNU/Linux... como que no pega mucho, ¿verdad?

¿Aventura o acción?

Cuando he leído en Micromanía la noticia de que habrá un «Broken Sword 4» se me han erizado hasta los pelos de las orejas. Soy el mayor fan de la serie y tras la metedura de pata de la tercera entrega con esos momentos de acción que se cargaban la aventura, temo que ocurra lo mismo. ¿Aprenderá Revolution y volverá al buen camino? ■ Brokenswordista



R. A ver, demuestra tu grado de fan: ¿dónde tiene George la mancha de nacimiento? ¿Cómo se llamaba su mascota cuando tenía tres años...? Pues, hombre, cierto es que el "experimento" no les salió genial, pero al menos intentaron hacer algo nuevo. Confiemos en que ahora la cosa salga mejor.

LA POLÉMICA DEL MES

Nos quejamos demasiado

Compro su revista muchos meses y me admiro de que se quejen tantos lectores del mercado español: juegos sin doblar, precios... yo conozco la situación de Latinoamérica (soy peruano) y puedo decirles que aquí en España hay una oferta increíble, con precios para todas las economías y raro es el juego que no está en español, al menos los textos. ¡Se quejan demasiado! ■ Wilfredo



¿Conoces un refrán que dice: "el que no llora, no mama"? :). Es verdad que en nuestro país no lo tenemos tan mal, pero lo que queremos todos es que las cosas vayan cada vez mejor, ¿no?, y para conseguirlo no hay mejor manera que "calentarles" la cabeza a las compañías cada vez que meten la pata, ¿no crees?

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

preguntas sin respuestas

¿Cómo...

aceptarán los jugadores de «Anarchy Online» la inclusión de publicidad real dentro del juego que, eso sí, gracias a ella será gratuito hasta 2007?

¿Qué...

será capaz de hacer Gearbox, responsable de la serie «Brothers in Arms», con el motor «Unreal Engine 3.0», que acaba de licenciar?

¿Quién...

sino Peter Jackson podría ser más indicado para hacerse cargo de la producción de la peli de «Halo»?

¿Cuántos...

de vosotros pensabais que la serie de juegos de aventura «Sam & Max», que acaba de ser adquirida por Tell Tale Games, había desaparecido para siempre?

¿Por qué...

después de anunciar un nuevo «Return to Castle Wolfenstein» para Xbox 360, id ha dejado pasar tres días antes de confirmar que también aparecerá para PC?

¿Quién...

puede tomarse en serio a John "Espantadas" Romero, que ahora dice que va a volver a la industria y que está desarrollando un nuevo juego para PC?

¿Cuántas...

veces más va a desmentir 3D Realms el lanzamiento de «Duke Nukem Forever» antes de animarse a acabarlo de una vez?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

CARTA DEL MES

Civilization "power"



Tengo que confesarlo, soy un adicto a la serie «Civilization». Desde que salió la primera entrega de la serie ya no sé cuantas noches he pasado sentado delante de mi PC jurando que justamente ése era el último turno... Por eso quería felicitaros por el estupendo reportaje del mes pasado y preguntaros, además, si de verdad el modo multijugador tiene tan buena pinta como decís. Para mí «Civilization» es un símbolo de lo que diferencia a los juegos de PC de los de consola (profundidad, variedad, duración...) y si por fin le han puesto un multijugador a la altura... puede ser la bomba. ■ Lorenzo

R. ¡Hombre! ¡Un hermano adicto! No te preocupes, amigo, que no estás solo en tu inconfesable vicio ;-) Ahora en serio, gracias por tus felicitaciones y, sí, todo parece indicar que el multijugador de «Civ IV» va a ser un bombazo. Cruzaremos un poco más los dedos, no vaya a ser que la cosa se tuerza a última hora, pero si todo sale bien ya puedes ir preparándote para otra temporada buena de "enganchón"... pero esta vez, ¡online!

¿De dónde lo saco?

Estoy hasta la coronilla de tanto registro, contraseñas, numeritos y letras cada vez que busco algo de información en Internet. Y no hablemos ya si lo que quiero es descargar una demo o el video de algún juego que espero con ganas. Al final necesito cuarenta registros y es imposible llevar la cuenta de tantas contraseñas, datos... sin hacerte un lío de narices ¿Es que nadie da nada sin pedirte antes que rellenes un formulario? ■ Fernando Barrau



R. Lo que pasa es que nadie da duros a peseta y, claro, la mayoría de estos lugares intenten captarte para luego enviarte su publicidad y financiar su página –se buscan los garbanzos, vamos–. Pero, es verdad, es un engorro guardar tanta claves sobre todo porque lo recomendable es no usar nunca la misma y no apuntarlas en ningún papel. Ahora bien, tiene gracia que preguntes si alguien regala las cosas sin pedir registro... ¡Pues claro que sí! ¡Nosotros!, que te damos toda la información y las mejores demos cada mes sin registros, descargas ni contraseña alguna ;)

Traducción, siempre

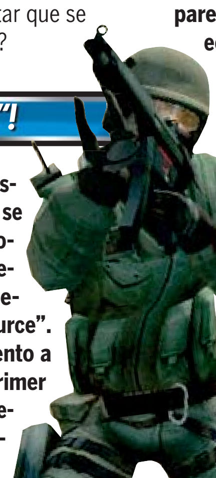
Acabo de leer la carta de la Polémica del mes pasado y casi me caigo de culo... ¿Pues no pide el tío que saquen los juegos sin traducir? O sea, que llevamos quince años pidiendo doblajes y



vamos a quejarnos ahora porque a veces no estén muy conseguidos. Si quiere juegos en versión original que se los compre de importación pero que no venga a fastidiar a los demás... ■ Felix Cardoso

R. ¡Calma, hombre!, tampoco vamos a mandar al chaval a la hoguera por dar su opinión y, oye, que básicamente nosotros pensamos lo mismo que tú. Es cierto que una mala selección de voces puede resultar fastidiosa (y si no, que se lo digan a «F.E.A.R.»), y está claro que lo primero es conseguir que se doblen todos los juegos, pero luego hay que intentar que se haga lo mejor posible, ¿no?

¡Viva el "source"!



Estoy entusiasmado desde que se han conocido las intenciones de poner al día los mejores juegos de Valve mediante las versiones "Source". Yo no jugué en su momento a «Counter-Strike» ni al primer «Half-Life» y cuando he querido probarlos para conocer de primera mano su fama, me ha desanimado ver lo desfasados que parecían. ¡Y ahora estoy deseando echarles la zarpa! ■ Javier Villalba

R. Pues prepara esa zarpa porque ya están aquí tanto «Half-Life Source» como «Counter-Strike Source». Pásate por nuestra sección de Relanzamientos y sabrás cómo y a cuánto salen. Y, ojo, que no sólo mola para los que no los conocieron, sino también para los que lo hicieron pero quieren revivir, con estos espectaculares gráficos, sus mejores partidas.

FORMIDABLE



Juegos contra el hambre. Más de dos millones de personas han jugado ya a «Food Force», el juego que Konami ha creado para el Programa de Alimentos de la ONU y que nos pone en la piel de un equipo de ayuda de emergencia. El juego, que puede descargarse de Internet, ha concienciado a jugadores de todo el mundo acerca de la importante labor realizada por el Programa de Alimentos.

LAMENTABLE



Otro retraso. Este mes nos hemos llevado la desagradable sorpresa de que «Ghost Recon 3», el esperado juego de acción táctica de Ubisoft, que estaba previsto para finales de año, se ha visto retrasado hasta 2006, al parecer para "perfeccionar" su desarrollo. El caso es que siempre hay una excusa para justificarlo todo, pero la formalidad, en cambio, parece que escasea bastante...

Tu opinión es importante, escríbenos



Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid. No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.

Total Overdose 82
Puntuación Micromanía

¡Sube la nota, gringo!
¿Un 82 para el juego más divertido que he probado desde que tengo PC? Me lo he hecho en un santiamén, jugando todos los días y cada vez me gustaba más. Mucha acción, súper cachondo... ¿qué más se le puede pedir a un juego? ■ Alex T.

La otra nota **96**



Pues se le puede pedir muchas cosas, como un modo multijugador, más originalidad o un desarrollo más variado. En resumen, algo más de "chicha". Está muy bien la acción pura y dura en un juego, pero todo resultaría mucho mejor todavía si quienes quieren algo más completo lo pudieran encontrar también. Y no es el caso.
J.P.V. (Autor de la review)

Conflict Global Storm 85
Puntuación Micromanía

Impecable
A mi me parece que esta vez se han salido con la última entrega de esta serie. Los enemigos presentan muchas dificultades y tienes que espabilarte mucho para pasar cada fase. Gráficamente está muy bien, no sé... ¿Qué tiene que tener el juego para que le deis el 93 que yo creo que merece? ■ Feel22

La otra nota **93**



La diferencia entre un juego muy bueno (85) y uno realmente sobresaliente (93) puede deberse a muchos factores. En el caso concreto de «Conflict Global Storm» lo que pasa es que pertenece a un género muy poblado por magníficos títulos y, la verdad, aporta poco de nuevo con respecto a todos ellos. Calidad sí que tiene y así se refleja en el análisis, pero yo creo que le falta ir un paso más allá y presentar algo distinto, elevar de algún modo el listón del género.
T.G.G. (Autor de la review)

F.E.A.R. 99
Puntuación Micromanía

Imposible
Lo cierto es que todavía no he tenido ocasión de jugar a «F.E.A.R.», pero es que por muy bueno que sea un juego, un 99 me parece una exageración. Es como decir que es un juego perfecto (o casi) y no me creo que pueda ser para tanto. ¿No será que os habéis emocionado y se os ha "calentado la boca"? ■ Eduardo Téllez

La otra nota **90**

Tú espera a jugarlo y ya verás, ya... Porque aunque es verdad que nuestras reviews son estupendas :-) es difícil transmitir sólo con palabras e imágenes la calidad que tiene este juego. Pero verás como cuando le "metas mano" tú también pierdes la cabeza. ¿Perfecto? Pues a lo mejor no lo es, pero me parece el mejor en su género.
D.M.S. (Autor de la review)

FIFA 06 87
Puntuación Micromanía

Fuera de juego
Todos los años EA promete el oro y el moro, que si va a revolucionar el género, que si va a lanzar el simulador de fútbol definitivo... y al final siempre pasa lo mismo, que no dan "pie con bola". El mismo juego de siempre, con otra caja. ■ Edgard

La otra nota **80**

Hombre, puedo estar de acuerdo en que este «FIFA» no es la revolución que se anunciaba que iba a ser pero, objetivamente, no creo que se pueda decir que es lo mismo de siempre. Las novedades son abundantes, desde los nuevos movimientos hasta la IA mejorada y eso hay que reconocérselo, ¿no te parece?
A.T.I. (Autor de la review)

Los Sims 2 Noctámbulos 92
Puntuación Micromanía

Dichosas expansiones
Creo que se os ha ido la mano con la nota de esta expansión. A mí me parece que no aporta tanto y que lo que debería hacer EA en vez de sacar una expansión cada seis meses es juntar varias de ellas para que, al menos, ofrezcan una actualización que realmente modifique el juego. ■ Óscar García

La otra nota **86**



A nosotros también nos carga la política de "goteo" de expansiones, pero yo creo que las novedades de «Noctámbulos» sí afectan directamente al sistema de juego. Los coches, las citas, las afinidades... cambian el juego y lo hacen todavía más divertido.
D.R.L. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
Fable: The Lost Chapters 90
Puntuación Micromanía

A favor 95
La otra nota

Revolucionario
Creo que Molyneux ha ido un paso más allá respecto a la IA de otros juegos y este juego terminará siendo imitado. Os lo aseguro: todo lo que en «Fable» es revolucionario será habitual en los juegos de rol de los próximos años. Y gracias a este juego. ■ Luis Miguel Suárez

Es verdad que al principio parece que se trata de un juego inabarcable, en el que puedes hacer cualquier cosa, pero a medida que avanzas observas que estás mucho más limitado de lo que parecía al principio. Innovación, sí, pero revolución... tal vez sea demasiado. Aun con todo, un extraordinario título. J.A.P. (Autor de la review)

En contra 77
La otra nota

Consolero
Me ha divertido, pero en muchas ocasiones lo he notado demasiado "consolero". A veces parece que estás jugando a «Zelda» y tiene momentos un tanto infantiles. Y eso de que sería un juego sin límites, en el que hacer lo que a ti te diera la gana... no es tan lineal como otros, es verdad, pero desde luego está a años luz de lo que se había prometido. Divertido pero simplote. ■ Meseta

Tal vez tus expectativas eran demasiado altas, porque si bien «Fable» no es ilimitado, sí que es enorme y, sobre todo, muy rejugable, con consecuencias distintas para tus decisiones. Lo que para unos es "simplote" para otros es "asequible" y lo que es indudable es que el juego tiene mucha, pero mucha calidad. J.A.P. (Autor de la review)

Trackmania Sunrise 89
Puntuación Micromanía

Muy divertido
Me ha gustado mucho este juego, me parece que es realmente divertido y que su ritmo es frenético. Lo mejor es, sin duda, su editor, algo súper original en un juego de coches. ■ Javier

La otra nota **95**



Yo también creo que se trata de un juego estupendo y divertidísimo, y su nota, que es muy elevada, lo refleja. Lo que pasa es que tiene algunos problemillas que le impiden llegar a esa "notaza" que propones, como su enorme nivel de dificultad, que a veces puede hacer que el juego pase de divertido a frustrante.
D.M.S. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CONOCE EL REVERSO OSCURO DEL PRÍNCIPE

COMO UN "PRÍNCIPE JECKYLL Y MR. HYDE" el Príncipe descubre en esta nueva aventura un oscuro, tenebroso, cruel y cada vez más fuerte lado oscuro. Durante toda la historia esta cara oculta luchará por imponerse a la real hasta convertirse en dominante y aniquilar al propio Príncipe.

ES ÉL, PERO NO ES ÉL. Realmente el Príncipe Oscuro es una parte que surge del Príncipe, pero provocada por la acción de las Arenas del Tiempo, que culminan la trilogía con la historia de «Las Dos Coronas». El Príncipe Oscuro surge del fuego e intenta convertirse en el único Príncipe. Que lo logre, o no, dependerá de ti...



▲ **OSCURO, CRUEL, DESPIADADO.** El Príncipe Oscuro nace de la corrupción del Príncipe por las Arenas del Tiempo.



▲ **UNA CADENA TODOPODEROSA.** La cadena es el arma favorita del Príncipe Oscuro, con la que demuestra un cruel virtuosismo.

Las dos caras del Príncipe

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

Las Arenas, el Dahaka, la Emperatriz del Tiempo... Cuando todo parecía ya superado y el Príncipe regresaba a Babilonia para olvidar la pesadilla en que se había convertido su vida, resulta que lo peor aún estaba por llegar... Bueno, lo peor para él, porque su nueva aventura será para ti la mejor de todas.

La historia está llegando a su fin. Tras liberar las Arenas, provocar un lío de padre y muy señor mío con la línea temporal, acabar con mil y un enemigos, escapar del Dahaka, combatir a la Emperatriz y estar a punto de sufrir varias crisis nerviosas consecutivas, por fin la historia del Príncipe de Persia se acerca a su conclusión con el episodio final de una trilogía que nos ha tenido en vilo, pero pasándonoslo en grande, durante los últimos tres años. Y es que ya se sabe que todo lo que empieza, acaba, pero... ¿cómo lo hará la trilogía de las Arenas, como la llaman sus creadores?

Para salir de dudas habrá que esperarse a que le echemos mano a una versión final del juego, pero antes tienes que conocer muchos de los secretos que oculta lo que será «Las Dos Coronas». La nueva aventura del Príncipe te va a sorprender con muchos y atractivos elementos: un nuevo sistema de ataques, carreras de cuádrigas, la exploración de Babilonia por sus tejados y a pié de calle, el regreso de algunos personajes secundarios de enjundia... pero, sobre todo, por la aparición de un nuevo protagonista. Bueno, no, en realidad es el mismo. Pero, o sea, no lo es... Vamos a ver si nos aclaramos, que nos estamos empezando a liar.

Podrás manejar al Príncipe Oscuro, un reverso maligno del Príncipe, más cruel y despiadado en el combate

¿QUIÉN DICES QUE ERES?

Veamos, tú imagina que has tenido una enfermedad terrible que te ha creado, digamos, una doble personalidad... Sí, si ya sabemos que es una cosa muy exagerada, pero haznos caso, por favor. Bueno, pues claro, ya puedes imaginar lo que sería tener un "gémelo" en tu interior que, cuando le viene en gana, sale a flote y sepulta tu verdadero yo dentro de tu cuerpo... Y lo peor sería que, como si fueras el doctor Jeckyll, luego ni te acordaras de lo que has hecho cuando actuabas como el señor Hyde. Pues eso, exactamente, es lo que le ocurre al Príncipe en esta nueva aventura, con la salvedad de que sí se acuerda de todo... Hombre, más que nada porque eres tú quien lo controlará, ¿no?

La aparición del Príncipe Oscuro, un maligno alter ego del Príncipe tiene su origen en la corrupción ha que le ha sometido en cuerpo y alma el contacto con las Arenas del Tiempo. Tanto es así, que el Príncipe Oscuro sacará su poder de las Arenas, para lo que tendrá que recolectarlas –como ya es costumbre– de los cuerpos de los enemigos a los que venzas.

El Príncipe Oscuro aparecerá cuando el Príncipe entre en un período de ansiedad o estrés –que acabarás controlando–, que sacará a relucir su lado más tenebroso. Éste, además, será imprescindible para avanzar en la aventura, ▸▸

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montreal/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Diciembre 2005**
- ***www.princeofpersiagame.com***

LAS CLAVES

- Podrás controlar a dos personajes con diferentes estilos de lucha: el Príncipe y el Príncipe Oscuro.
- La historia marcará el final de la trilogía dedicada a las Arenas del Tiempo.
- El "Free Form Fighting" se ha ampliado con los movimientos del Príncipe Oscuro.
- Se ha diseñado un nuevo sistema de muerte rápida, que evitará ser detectado por el enemigo.
- Las Arenas del Tiempo darán nuevos poderes al Príncipe.
- Se han incluido carreras de cuádrigas por la ciudad para huir del enemigo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Dos príncipes para una aventura. Dos estilos de acción en una aventura final explosiva y original.



▲ **¡DE REGRESO A CASA PARA ESTO!** Tras muchos apuros para volver a casa, la ciudad está invadida y a punto de ser destruida pero... ¿por quién?



▲ **POR LOS TEJADOS DE BABILONIA.** La ciudad de Babilonia, escenario del juego, acogerá la acción en dos planos: tejados y nivel de calle.



▲ **MÁS Y MEJORES MOVIMIENTOS.** La base del "free form fighting system" sigue presente, pero mejorada, en esta nueva aventura.



▲ **¡RÁPIDO, QUE NO TE VEA!** Vas a disfrutar de lo lindo con el sistema de "muerte rápida", para eliminar enemigos antes de que te detecten.

GRANDES Y MORTALES





LOS GIGANTESCOS JEFES FINALES siguen apareciendo como uno de los elementos imprescindibles en «Prince of Persia». Aunque aún no se han desvelado todos los detalles sobre los mismos, por su número y características, coincidirán en muchos detalles con enemigos anteriores en cuanto a su sistema de combate. Esquivar la mayoría de sus ataques para sorprenderles con rápidos movimientos y golpes en puntos concretos será, por lo general, el esquema básico a seguir.



▲ **¡SOY UN PRÍNCIPE... MUY CABREADO!** Normal: las Arenas del Tiempo te lo ponen todo patas arriba, te escapas de la Isla del Tiempo y del Dahaka, y llegas a casa... ¡para verla arrasada! Pues no, ¡esto no hay quien lo aguante!



▲ **CRUEL EFICACIA EN EL COMBATE.** Si por algo destacará el Príncipe Oscuro será por su innegable crueldad en el cuerpo a cuerpo, donde será capaz de dar cuenta del enemigo de forma terrible con apenas un par de golpes.

▶▶ ya que tendrás que combinar las habilidades de ambos Príncipes, cada uno con su peculiar estilo de lucha y combate, para superar obstáculos y enemigos que, siendo sólo el Príncipe no podrías dejar atrás. Alucinante, ¿no?

DOS PRÍNCIPES, DOBLE DIVERSIÓN

Poco a poco, la historia de «Las Dos Coronas» te dará a conocer cómo el lado oscuro del Príncipe intentará convertirse en el dominante de su personalidad, a medida que se suceden sus crueles combates, las terribles muertes que inflige a sus enemigos y te deja alucinado con su maestría manejando la cadena, un arma terrible que puede utilizar, además, como apoyo para saltar o descolgarse por multitud de partes de los escenarios, mientras no está partiendo por la mitad a algún enemigo, claro.

Cada personalidad del Príncipe, la normal y la oscura, tendrá su propio estilo de lucha, estrategia ante el enemigo y armas preferidas. Así, es como si manejaras, en la práctica, a dos personajes muy distintos. Pero, como ya hemos mencionado, combinar las habilidad de ambos será vital.

Y no sólo eso, sino que además tendrás que aprender a controlar en ambos nuevos poderes que irás adquiriendo gracias a la maldición de las Arenas, como la posibilidad de congelar la acción y

Un nuevo sistema de combate te permitirá atacar al enemigo antes de ser detectado y eliminarlo rápidamente



▲ **TE VAS A LLEVAR UNA SORPRESA...** Como si hubiera tenido de maestro a Sam Fisher, el Príncipe podrá ahora sorprender por la espalda al enemigo, acercándose a él con total sigilo.



▲ **¿SE IMPONDRÁ AL PRÍNCIPE AUTÉNTICO?** El Príncipe Oscuro irá adquiriendo poco a poco mayor fuerza en el espíritu del Príncipe. ¿Se convertirá, al final de la aventura, en el lado dominante del personaje?



moverte a cámara lenta mientras el enemigo se queda más tieso que un bacalao, o provocar una explosión paralizadora que hará que los enemigos vuelen por los aires como palomitas... algo chamuscadas, eso sí.

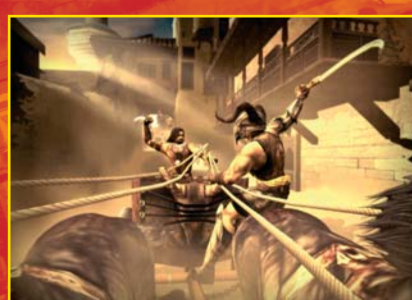
MUERTE-EXPRESS

Para redondear, «Las Dos Coronas» incluirá el nuevo sistema de muertes rápidas, algo que prácticamente convertirá al Príncipe –bueno, al normal y a su primo oscuro... ya sabes lo qué queremos decir– en un remedo de Sam Fisher con babuchas y alfanje.

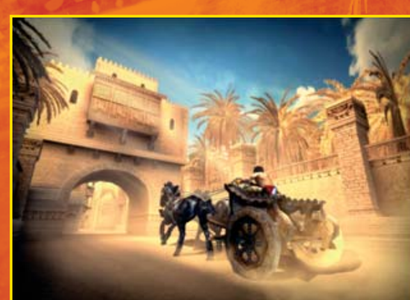
Básicamente se trata de la posibilidad de atacar al enemigo antes de ser detectado por la vista o el sonido. O, lo que es lo mismo, que tanto si actúas con el máximo sigilo o a toda velocidad y por sorpresa, sin dar tiempo a reaccionar al enemigo, podrás acabar con él en un segundo en vez de tener que pelearte en un combate que sabe Dios cuánto podrá durar.

Dicho así, parece algo común, pero es de lo más innovador en la estructura de un juego como «Prince of Persia». Para empezar, esto está obligando a los chicos de Ubi a replantearse la Inteligencia Artificial de anteriores juegos casi por completo. Se trata de acabar con el enemigo antes de ser detectado, y para esto ha de tener ▶▶

MEJOR QUE EL MISMÍSIMO BEN-HUR



¿CARRERAS DE CUÁDRIGAS EN BABILONIA? Pues sí. Parece que el tráfico en la mítica ciudad se ha puesto imposible últimamente y el bueno del Príncipe –o su reverso oscuro– tendrá que echar mano de cuádrigas para huir del enemigo.



¡A TODA VELOCIDAD! Casi como si de una persecución en plan «Need for Speed» se tratara, alucinaremos al lanzar nuestra cuádriga a toda pastilla por las callejuelas de la ciudad, en determinadas fases donde la acción será sobre dos ruedas.





▲ **LA ACCIÓN... ¡ESTÁ QUE ARDE!** «Las Dos Coronas» sigue marcando un especial hincapié en la parte de acción del juego, que se está mejorando enormemente con nuevos movimientos y golpes de ataque.



▲ **MUERTES ESPECTACULARES.** La combinación del Free Form Fighting con algunos nuevos movimientos y otros ya conocidos, como las carreras por las paredes, te permitirán realizar ataques brutales a los enemigos.

ESTÁN DE VUELTA

» **LOS PERSONAJES SECUNDARIOS** vuelven a tener una gran importancia en el guión del nuevo «Prince of Persia». La historia, de hecho, arranca con Kaileena, tan enigmática como siempre, siendo secuestrada nada más llegar a Babilonia.

» **FARAH, EL ANCIANO** y otros personajes harán de nuevo su aparición en esta tercera entrega de «Prince of Persia» en la que, en teoría, se da respuesta a muchos de los interrogantes que han inundado la historia desde su inicio. El final del misterio de las Arenas del Tiempo está cercano.

▶▶ una pauta de comportamiento que no se puede limitar a que los personajes se muevan en unas marcas predefinidas, ya que se supone que podrás sorprenderles de muy diferentes maneras.

Y es que, en la práctica, en «Las Dos Coronas» lo que tendrás será la misma base de combates y ataques que en «El Alma del Guerrero», pero mejoradas y modificadas para ser más realista y adaptarse, también, a tus poderes y la aparición del "nuevo" Príncipe, con su peculiar estilo de combate.

Vamos, que vas a tener mucha más libertad a la hora de acabar con el enemigo y dejarlos convertidos en Arenas.

Las carreras de cuádrigas por las calles de Babilonia prometer ser uno de los puntos fuertes de la nueva aventura

Y, por si todo esto te pareciera poco, aún queda por descubrir una de las mayores sorpresas que te aguarad en Babilonia, porque, a ver, ¿te gusta conducir?

CUÁDRIGA CON ABS

El bueno del Príncipe, en varias fases a lo largo de la acción de «Las Dos Coronas» parecerá sentir envidia del campeonato conseguido por Fernando Alonso y se pondrá a los caballos de una cuádriga –en plan Ben-Hur– para huir por las callejuelas de Babilonia del acoso de sus enemigos, que se dedicarán a perseguirlo –como si en vez de Babilonia estuvieras en San Francisco, ¡hala!– y acosarlo, mientras intentan que muerda el polvo. Pero no pienses tampoco en nada demasiado extraño ni complicado. Serán fases de velocidad en el más puro estilo de



▲ **¡UN ARMA TEMIBLE!** La cadena del Príncipe Oscuro te permitirá utilizar estrategias y golpes totalmente distintos al protagonista normal. Sus movimientos y ataques casi te harán creer que ambos Príncipes no son el mismo.





▲ **¡CON CUIDADO!** Como era de esperar, algunas fases te obligarán a hacer gala de toda tu habilidad con las teclas para evitar una caida segura.



▲ **¡LIMPIA BABILONIA!** De enemigos, se entiende, hasta llegar a la confrontación final contra el misterioso personaje que ha invadida tu ciudad y ha convertido Babilonia en una pesadilla.



▲ **UTILIZA TUS NUEVOS PODERES.** Tendrás dos nuevos poderes: congelar la acción y moverte en cámara lenta y una explosión paralizadora.

juegos como «Need for Speed», donde tendrás que controlar la dirección de la cuádriga y elegir, de vez en cuando, entre pasar un tramo por la izquierda o por la derecha, mientras intentas que no te tiren de tu vehículo ni tus caballos se desboquen.

Y SIGUE SIENDO PRINCE OF PERSIA

Pese a todas las novedades que tendrá «Las Dos Coronas» y que te hemos resumido aquí rápidamente, lo mejor de todo es que la esencia de «Prince of Persia» sigue ahí, y sigue formando la base de la nueva aventura: movimientos acrobáticos, correr por las paredes, equilibrios, saltos y puzzles donde el escenario oculta todas las piezas, un guión complejo, rico y plagado de personajes que tendrán mucho que decir y te darán más de una sorpresa, magia y misterios orientales... en fin, una delicia aderezada con nuevos y exóticos ingredientes, que le aportan un toque más picante, para dar cuerpo a la que promete ser la aventura más emocionante, completa y divertida de la trilogía de las Arenas. Y, ¿cuándo le podrás poner las manos encima? Pues si el desarrollo y el Príncipe Oscuro no lo impiden, ve pensando en diciembre para irte de vacaciones a Babilonia. ■ F.D.L.

CON SIGILO, VELOCIDAD Y SIN COMPASIÓN



EL NUEVO SISTEMA DE MUERTE RÁPIDA es una de las mayores innovaciones de «Las Dos Coronas». Gracias al mismo, el Príncipe puede contar ahora con una mayor ventaja al enfrentarse a sus enemigos, sobre todo si son poderosos.



ATACAR ANTES DE SER DETECTADO. Tanto si es al atacar con gran velocidad o mediante el sigilo, evitar la detección por parte del enemigo se convierte en una baza que podrá ahorrarnos enfrentamientos que de otro modo se alargarían enormemente.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Montpellier/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2005**
- ***www.kingkonggame.com***

LAS CLAVES

- En la práctica será como tener dos juegos diferentes, uno en el que controlamos a King Kong y otro en el que controlamos a Jack, un explorador que ha viajado a su isla.
- La jugabilidad combinará elementos de acción, lucha, plataformas, aventuras...
- El juego estará traducido y doblado al castellano.
- La acción tendrá lugar en la isla natal de King Kong y, posteriormente, en Nueva York.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción espectacular. Combinará lo mejor de varios géneros con una impresionante presentación.

Peter Jackson's King Kong

El verdadero rey de los monos

Los más puristas pueden tener algo que decir ante el "atrevimiento" de Peter Jackson y su remake de "King Kong". Nosotros estamos encantados porque, si no, ¿ de qué íbamos a controlar a un mono de 25 toneladas luchando contra un dinosaurio...?

Por lo general, cualquier juego basado en una superproducción de Hollywood genera el interés de los aficionados. Si, además, la película en cuestión la dirige Peter "de los Anillos" Jackson, la emoción se dispara. Y si ya, encima, el juego lo realiza Michel "Beyond Good & Evil/Rayman" Ancel, lo más normal es que estemos todos contando los días que faltan para su aparición. Hablamos, claro, de «Peter Jackon's King Kong» y nosotros, que no podíamos esperar más, hemos usado todas nuestras habilidades para echarle un vistazo al juego y, por supuesto, os vamos a contar hasta el último detalle.

Vive una gran aventura desde dos puntos de vista: el de King Kong y el de un humano que quiere capturarlo

UNA DE MONOS...

Del argumento del juego poco podemos contar por el momento –Peter Jackson ha querido mantener en secreto los detalles–, salvo que será muy fiel al de la película que, a su vez, será prácticamente el mismo que el de la versión original de 1933.

La película, ya sabes, comienza con una expedición que va a rodar una película a una isla tropical que resulta que está poblada por dinosaurios y por un gorila gigante al que le da por enamorarse de una "expedicionaria" rubia que está más buena que un queso. Al final consiguen capturar al mono y llevarlo a Nueva York pero se escapa y... vamos, en serio, ¿quieres que creamos que hay alguien que no conozca la escena del Empire State y los aviones...? Ah, bueno.

¿A qué se parece?



Prince of Persia 2

■ Las acrobacias del Príncipe por las paredes se parecen a las que hará King Kong por su isla.

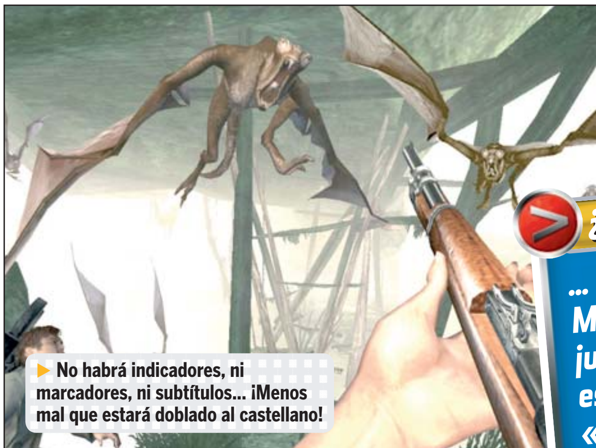


Far Cry

■ Acción en primera persona en una isla tropical, aunque con una ambientación más moderna.



▶ Controlando a King Kong resolverás casi todo a puñetazos, y es que este mono no se anda por las ramas... esto, ya nos entiendes.



▶ No habrá indicadores, ni marcadores, ni subtítulos... ¡Menos mal que estará doblado al castellano!

¿Sabías que...

... Peter Jackson eligió a Michel Ancel para crear el juego de «King Kong» porque es un fan de su estupendo «Beyond Good & Evil»?



▶ El juego tendrá abundantes secuencias realizadas con el propio motor del juego.



▶ La ambientación, los modelos, los escenarios... todo está extraído directamente de la película.

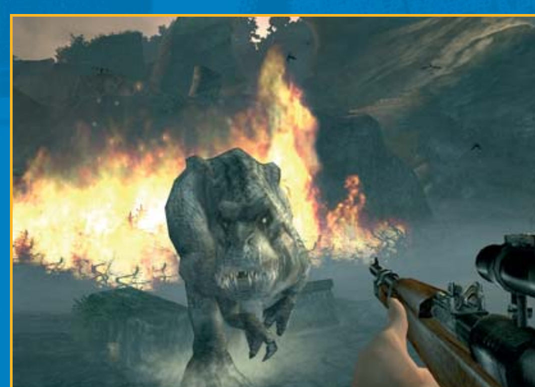
El caso es que a partir de esta historia, «King Kong» te presentará no uno, sino dos sistemas de juego diferentes, pues a lo largo de su desarrollo irás alternando misiones en las que controlas a Jack, uno de los miembros de la expedición –y que está tan enamorado de la rubia como el amigo Kong–, con otras en las que controlaremos al mismísimo gorila. Y aunque en ambas la jugabilidad será muy diferente, el conjunto resultará tan sólido como original y de lo más coherente, por lo que merece la pena que las comentemos por separado.

SOLO EN LA SELVA

En la parte en la que controlas a Jack el juego se desarrollará en primera persona, como un juego de acción pero sin ningún tipo de interfaz. Y es que una característica común a lo largo de todo el juego es que no aparecerá ningún tipo de contador o indicador. Al principio, es cierto, te podrá parecer confuso, pero a la larga consigue que el juego parezca una película y ese aire cinematográfico que se ha buscado hace que el jugador entre de lleno en la acción.

En cualquier caso, a pesar de que el control de estas misiones es el típico de los juegos de acción, lo cierto es que tu objetivo será casi siempre sobrevivir –simple y llanamente– y para ello tendrás que usar a partes iguales tu ingenio y habilidad en un juego que combinará tanto elementos de acción como de puzzles o plataformas. ▶▶

UN POCO DE CADA



MEZCLA DE ESTILOS. **Una de las características más destacadas de «King Kong» será la mezcla de estilos de juego que te ofrecerá. Las misiones en las que controlarás al mismísimo rey mono, por ejemplo, alternarán a partes iguales las fases de plataformas, en las que tendrás que desplazarte de un lado a otro haciendo gala de todas tus habilidades "simiescas", con otras de lucha, pura y dura, generalmente contra dinosaurios. Cuando controles a Jack, en cambio, se alternará la acción, con disparos y combates, con fases típicas de los juegos de aventura, en las que tendrás que "exprimirte" la cabeza en busca de una forma de salir de distintos atolladeros. Una combinación tan original como, por momentos, sorprendente.**

¿UN JUEGO SIN INTERFAZ?



◀ **NADA QUE ESTORBE.** Una de las cosas que más llama la atención es que la pantalla estará limpia de cualquier tipo de interfaz gráfico. Ni contadores, ni barras de vida, ni cruceta para apuntar... La idea es que el juego transmita una sensación totalmente cinematográfica, como si estuviéramos viendo una película.



◀ **DISTINTO PERO EFICAZ.** Los indicadores han sido sustituidos de diferentes formas. Por ejemplo, para saber cuánta munición nos queda basta con pulsar un botón y Jack nos dirá, de viva voz, cuantos cargadores le quedan en la mochila. Igualmente, sabremos si estamos heridos porque nuestra visión se volverá borrosa.



▶ Como King Kong contarás con dos ataques básicos y una demoledora presa para acabar con tus enemigos.



▶ En las misiones de Jack será más importante usar el ingenio que la fuerza bruta.



▶ Vivirás la aventura alternando el control entre King Kong y Jack.

¿Sabías que... el juego no usará la banda sonora original de la película, sino que contará con una totalmente nueva y exclusiva?

▶▶ En una misión, por ejemplo, tendrás que huir de un gigantesco tiranosaurio, sin que tus compañeros mueran y para conseguirlo tendrás que distraer al bicho mientras tus colegas despejan el camino. Podrás matar bichos más pequeños para que el T-Rex se los coma, recoger flechas y lanzárselas o correr delante suyo, pero siempre sin opción de acabar con él. Sólo distraerlo y confiar en que tus amigos no se duerman en sus tareas.

En la parte de Kong la cosa será distinta, ya que pasarás a controlar un mono "hiperhormonado" de veinticinco toneladas. En estas misiones lo que primará será el combate, ya sea contra dinosaurios en la isla mientras defiendes a la rubia o por las calles de Nueva York mientras aplastas policías y soldados. Ganarás diferentes habilidades de movimiento, como trepar por las paredes o saltar de un saliente a otro y la acción se desarrollará en tercera persona.

COMUNICACIÓN TOTAL

Pero si su sistema de juego promete ser original, su apartado tecnológico "amenaza" con ser revolucionario. La colaboración entre los chicos de Ubisoft y el equipo de Peter Jackson es total, y eso se está notando, y mucho, en el apartado gráfico de «Peter Jackson's King Kong». Los escenarios, los modelos de los personajes, los efectos visuales... todo tendrá un excepcional nivel de detalle. Y como el juego contará, además, con un estupendo motor físico (jamás vimos a un mono moverse con tanto realismo), el resultado puede ser de escándalo.

El juego aún no está acabado, es cierto pero, si lo que hemos visto ha de servirnos de referencia, este «Peter Jackon's King Kong» tiene muchas papeletas para convertirse en uno de los juegos más originales y divertidos de la temporada. El tiempo tiene la respuesta y tú, como siempre, podrás leerla en estas páginas cuando le echemos mano a la versión final del juego. ■ J.P.V.



El juego no tendrá nada que envidiar a la película y su historia será aún más completa que la de ésta

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distribuidor: **Take Two**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.firaxis.com***

Civilization IV

¡Vuelve el rey!

Estábamos ansiosos por echarle mano a la nueva maravilla del tío Sid, y aunque esta primera versión es casi top secret y aún le falta un hervor para pulir detallitos, de esos tan característicos de los juegos de Firaxis, chico... ¡esto huele a obra maestra!

LAS CLAVES

- Controlarás un imperio desde los albores de la humanidad hasta la carrera espacial.
- La gestión del terreno ofrecerá multiples posibilidades de desarrollo.
- Factores como cultura o diplomacia serán controlables en su totalidad.
- Introduce la religión, con ciudades santas y misioneros.
- Incluirá un editor para diseñar tus propias campañas.
- El multijugador estará totalmente remozado.

PRIMERA IMPRESIÓN

¡A lo grande! La serie «Civilization» quiere recuperar su corona como rey de la estrategia.

Civilization IV» ya está casi, casi aquí, y todos aquellos que suspiraban por que esta nueva entrega de la serie más famosa de la estrategia –con permiso de «Age of Empires»– respetara la fórmula que ha hecho grande a la saga pueden respirar tranquilos. Pero, ojo, también los que soñaban con cambios radicales pueden ir abriendo el champán, porque los hay, y muy serios... ¿que si nos hemos vuelto locos? Pues no.

NUEVOS MIMBRES

Nos explicamos. Tras probar esta primera versión jugables de «Civilization IV» te podemos decir, con total seguridad, que seguirá siendo un juego en el que manejar todos los aspectos de un gran imperio –con los turnos como dinámica principal–, desde la prehistoria hasta nuestros días. Pero presentará tantas novedades que casi se puede decir que es un juego nuevo.

Construye un imperio desde los cimientos controlando su economía, su ejército, su diplomacia y su religión

Las ciudades, por ejemplo, seguirán siendo la pieza clave de todo el cotarro, pero ya te puedes ir olvidando de las minas, los regadíos y demás. El nuevo «Civilization» especializará al máximo la mejora del terreno, con multitud de posibilidades como plantaciones, canteras, molinos e incluso pueblos que irán creciendo alrededor de las ciudades hasta convertirse en auténticos focos de riqueza. ¡Hasta el mar será objeto de mejoras!

Además, las carreteras sólo se usarán para crear redes entre las ciudades pero, ¡sorpresa!, también

¿A qué se parece?



Empire Earth II

■ También ofrece la posibilidad de diseñar tu estrategia en todas las eras de la humanidad.



Europa Universalis II

■ Un juego de imperios a largo plazo y muy profundo, que también da gran relevancia a la religión.



▶ Los efectos de la bomba H serán terribles al caer sobre una ciudad.



▶ Todo en «Civilization IV» será pura estrategia: los recursos, las tecnologías, los edificios y las unidades militares.

¿Sabías que...

... no se han introducido efectos específicos en las religiones, porque Firaxis no quería herir la sensibilidad de ningún colectivo?



▶ Algunas civilizaciones de las 18 incluidas tendrá dos líderes, cada uno con sus atributos personales.



▶ Algunos bárbaros tendrán sus ciudades, capaces de producir unidades y trabajadores, y que se podrán conquistar como otra cualquiera.

podrás usar un río como carretera fluvial con el mismo efecto. Y es que el mapa influirá en todo, y mucho. Las montañas, por ejemplo, serán infranqueables –al menos al principio–, convirtiéndose en barreras naturales... Vamos, un mapa más "vivo" que nunca.

LA ESPADA Y LA CRUZ

La cultura y la diplomacia, que en «Civilization III» eran variables un tanto difusas, serán aquí totalmente controlables. Cada ciudad tendrá una barra de cultura que aumentará con los edificios (si no tienes edificios culturales tu ciudad nunca expandirá sus fronteras), y los "combates" culturales entre ciudades de dos imperios también estarán mucho más claros.

Y lo mismo sucederá con la diplomacia, con relaciones determinadas por variables que se podrán medir y controlar, como la religión oficial, los años de paz, las relaciones comerciales...

En el aspecto di- ▶▶



LÍDERES CONTROLABLES



» LA LUCHA POR LA SUPREMACÍA. En el nuevo «Civilization» los líderes no serán aleatorios, sino que podrás controlar la aparición de uno en tus ciudades acumulando "puntos de nacimiento de líder". Estos puntos se conseguirán gracias a algunos edificios y tecnologías, y sobre todo gracias a los especialistas. Cuando tu barra se llene, y según las tecnologías que hayas descubierto hasta ese momento –y un poco de azar– recibirás un líder económico, científico, cultural, religioso... cada uno con habilidades especiales en su campo que le permitirán, por ejemplo, acelerar la construcción de edificios o aumentar la cultura de una ciudad. O incluso descubrir ¡en el acto! una nueva tecnología. Impresionante.

¡CUIDADO CON LOS TRATOS!



LA DIPLOMACIA se ha mejorado mucho. Tus relaciones con los países vendrán marcadas por factores controlables, por ejemplo compartir la misma religión o no haber tenido guerras en años. Esto hará que puedas saber cuáles son tus problemas con un tercer país y tratar de resolverlos. Además, opciones como la conversión o la apertura de fronteras, aumentarán tus opciones de influir en el mundo, al margen de la guerra.



Las unidades militares podrán especializarse a medida que vayan ganando experiencia en los combates.



No, no es Gandhi en persona. Se trata simplemente de un misionero hinduista que trae la "palabra" a Nueva York.



El zoom permitirá acercarse casi a ras de suelo, pero también alejarse para ver el nuevo imperio desde las alturas.

¿Sabías que...

... las resoluciones acordadas en la maravilla de la O.N.U. afectarán a todos los jugadores de una misma partida?

▶▶ plomático se ha introducido además un concepto muy interesante, la apertura de fronteras, que impedirá a cualquier unidad enemiga atravesar tu territorio sin permiso y que además ofrecerá bonificaciones por comercio si decides abrir fronteras con tu vecino.

Pero quizá una de las novedades más llamativas será la religión. Existen siete, repartidas por todo el árbol tecnológico, y el primero que las descubra obtendrá la ciudad santa de esa religión, que dará a su poseedor visión sobre todas las ciudades del mundo del mismo credo. Y es que las religiones serán una pieza clave de tu poder. Tus relaciones diplomáticas serán mejores con países de tu misma religión, pero además podrás obtener ingresos extraordinarios por construir una maravilla religiosa en tu ciudad santa, según lo extendida que esté en el mundo tu religión. Como ves, será fundamental enviar misioneros a predicar la "buena nueva por el mundo".

Otra variable que ha dejado de ser aleatoria son los héroes, que ahora se generan gracias a una puntuación que producen algunos edificios y especialistas. Pueden ser de muy diverso tipo: mercantiles, científicos, ingenieros... Y aunque todos producen mejoras comunes como descubrir una tecnología nueva o incorporarse a la ciudad como un superespecialista, cada uno tendrá su poder especial.

Y ENCIMA ESPECTACULAR

Por si todo esto fuera poco, el nuevo «Civilization» contará con un motor gráfico 3D, unidades muy bien animadas y un zoom que te pondrá casi en la puerta de las ciudades o te dejará alejarte hasta el espacio, literalmente, para ver el mundo en toda su extensión.

El multijugador se está rediseñado, con nuevos modos de juego (con partidas cortas) y soluciones para los abandonos repentinos de jugadores. Sin olvidar la guinda: el completísimo y supermanejable editor que permitirá crear escenarios o incluso modificar las partidas ¡sobre la marcha!

Y todavía se nos quedan muchas cosas en el tintero, pero es que las novedades son exageradas. Lo que está claro es que con lo que hemos visto mucho nos tememos que Sid Meier y sus chicos lo han vuelto a hacer. ¡Y ya van cuatro!

■ L.E.C.



Las novedades son tantas en la serie que se puede decir que es un juego nuevo... ¡y hasta mucho más adictivo!

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Torrente 3 El Protector

GTA a la española... ¡con un par!

Si pensabas que lo de «San Andreas» y el mod «Hot Coffee» era escandaloso, con «Torrente 3» agárrate a la silla. Pero vamos, que sepas que... por comparación, hace que toda la serie «GTA» parezca las aventuras de las "Tres Mellizas".

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Virtual Toys/Virgin Play**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Octubre 2005**
- ***www.torrente3game.com***

LAS CLAVES

- La película más taquillera del momento adaptada a un juego de acción a lo «GTA».
- El espíritu "Torrente" está presente. No apto para escrupulosos.
- Tendremos libertad para recorrer la ciudad y cumplir todo tipo de objetivos.
- El mapa del centro de Madrid ha sido reproducido con todo detalle, calle a calle.
- Santiago Segura pondrá las voces a su personaje y protagonizará divertidas secuencias de vídeo en el juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Sí te gustó la película... te entusiasmará el juego. Es 100% "Torrente".

A cada superproducción de Hollywood le acaba saliendo una adaptación a videojuego... Entonces, ¿por qué había de ser menos "Torrente 3"? Además, a estas alturas ya ha batido todos los récord de taquilla tras sus primeras semanas de exhibición, así que, ¿por qué no?

Pero claro, la tarea, no es nada sencilla, porque una cosa es contar con el glamour de James Bond y otra tener que apañártelas con la cutrez y la caspa de Torrente. Afortunadamente, los chicos de Virtual Toys parecen estar a la altura del desafío y están preparando un juego sorprendente y realmente original, ¡con un par!

"APATRULLANDO" MADRID

«Torrente 3» es un juego de acción y aventura –en la misma línea de la popular serie «GTA»– en el que podremos encarnar al poli más casposo de España, para cumplir las misiones que nos vayan encargando, al hilo del argumento del juego, que sigue –más o menos fielmente– el de la película. Además, como es habitual en este tipo de juegos, en el mapa de la ciudad, –en este caso Madrid– encontraremos todo tipo de desafíos secundarios, a cuál más descabellado.

Y es que, por lo que hemos visto, el juego hace pleno "honor" al personaje de Torrente en todas las misiones y tareas disponibles. Podremos, sí, robar motos y coches para conducirlos, comprar comida, armas o ropa, lo que no deja de ser bastante común... Pero es que también, –mediante sencillos minijuegos– podremos participar en concursos de pedos, visitar los servicios públicos para atender a las necesidades fisiológicas de Torrente y, con la misma urgencia, a otras que requieren del uso de una revista porno... ¡ejém! Podremos visitar los peores garitos de la ciudad y hacérnoslo con las "señoritas" que trabajan allí, podremos robarles la bufanda a los "ultras" de cabeza rapada del Real Madrid... Y la lista sigue, pero, vamos, seguro que ya os hacéis a la idea de que no se trata precisamente de un juego para todos los públicos, ¿no?

El caso es que, a medida que realicemos estas tareas, ganaremos

¿Sabías que...

... si completas «Torrente», podrás ver las tomas falsas de los vídeos grabados para el juego por Santiago Segura y Carlos Latre?

Conviértete en Torrente y recorre las calles de Madrid realizando las misiones más disparatadas y casposas



Protagonizarás las aventuras del policía más impresentable con toda la acción de las películas.

¿A qué se parece?



GTA: San Andreas

En los dos tenemos que recorrer una ciudad realizando todo tipo de misiones y tareas.



LS Larry: Magna Cum Laude

Su humor es también bastante grueso y subido de tono, aunque no tanto como el de «Torrente».



Habrá un buen puñado de retos que se resolverán mediante sencillos minijuegos.



La Cibeles, el Palacio de Correos... ¿te suena? El juego recrea fielmente el centro de Madrid.



Si andamos cortos de efectivo siempre podremos ganar algo de pasta al volante de un taxi.

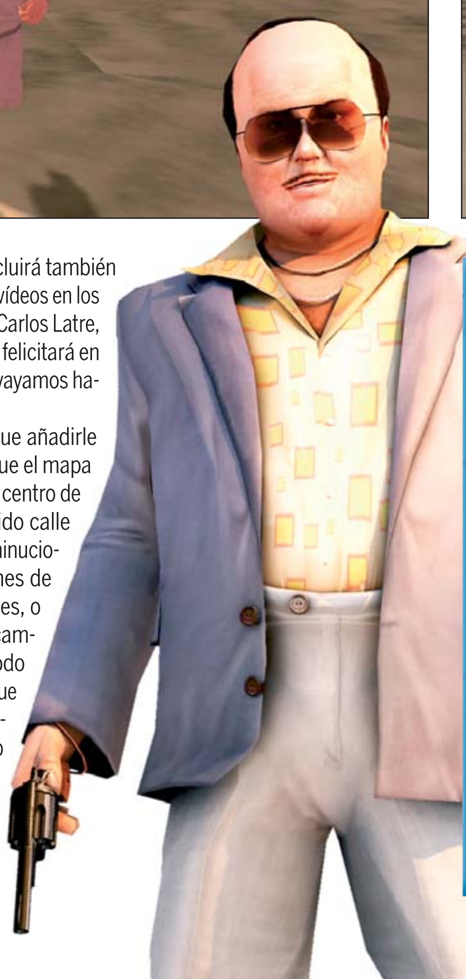
dinero con el que comprar cosas, pero también iremos ganando puntos para mejorar las estadísticas de nuestro personaje en materias que van desde su contador sexual o de guarradas al de fan del "Atleti o de detective. A medida que vayamos completando estos niveles ganaremos acceso a un nuevo nivel del juego, de los que hay cuatro en total, lo que, a su vez, nos dará acceso a nuevas misiones y nuevas zonas de la ciudad.

MUY CURRADO

Pero si su planteamiento es original, su ambientación promete ser, con diferencia, lo mejor de este peculiar juego. En primer lugar, porque Santiago Segura se ha implicado totalmente con el desarrollo y ha grabado literalmente centenares de frases para su "alter ego" digital.

Además el juego incluirá también unos divertidísimos vídeos en los que Segura, junto a Carlos Latre, nos increpará o nos felicitará en función de cómo lo vayamos haciendo en el juego.

A todo esto hay que añadirle más cosas, como que el mapa del juego será el del centro de Madrid, –reproducido calle por calle con toda minuciosidad– con montones de edificios reconocibles, o que, además de la campaña, tendrá un modo de juego libre, para que exploremos a nuestro antojo... Un juego muy completo, vamos, del que debes estar muy pendiente si te ha gustado la película. ■ J.P.V.



TORRENTE, "IN PERSON"



EL ALMA DE LA FIESTA. Uno de los principales atractivos de «Torrente» serán los vídeos grabados por Santiago Segura para el juego. Habrá doce secuencias en las que Torrente se encargará de echarnos la bronca si nos matan. También habrá escenas para explicarnos los distintos niveles del juego y, claro, para felicitarnos al completarlo. ¡Es como si la película continuara en tu PC!



- Género: **Estrategia/Sim**
- Estudios/Compañía: **Lionhead/Activision**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2005**
- ***www.lionhead.com***

The Movies

¡Esto es Hollywood!

Seguro que has salido mil veces del cine diciendo: ¡vaya tostón de película! Pues nada, nada, se acabaron las excusas. Si siempre has pensado que tú podrías hacerlo mejor que el Peter Jackson de turno, ahora vas a poder demostrarlo.

LAS CLAVES

- Te permitirá vivir toda la historia del cine, desde las películas mudas a las actuales y las del futuro.
- Podrás gestionar tu estudio hasta el más pequeño detalle para convertirlo en el número uno.
- Te dejará crear películas de todo tipo, que incluso podrás editar y poner las voces de los diálogos.
- Incluirá un editor de personajes para crear tus propios actores.
- Podrás grabar tus películas en vídeo y verlas en Windows.

PRIMERA IMPRESIÓN

Para ser un magnate del cine. Dirige, gestiona, contrata... Todo Hollywood estará a tu alcance.



Del mundo de Hollywood se ha dicho de todo: que si es una fábrica de sueños, que si hay más estrellas que en el cielo, que si el glamour, que si el cine es el séptimo arte... vale, sí, todo eso está muy bien pero, vamos a ver, tanta magia y tanto glamour tiene que salir de algún sitio, ¿no? Los estudios de cine están ahí por alguna razón, y esa "magia" que sale de ellos, al final, tiene su truco. ¿Que quieres saber cuál? Pues nada más sencillo que meterte de cabeza en el mundo del espectáculo, pero a lo grande. De principio a fin: crea tu estudio, dirige películas, contrata actores, monta tus producciones, repite tomas, diseña planos... y, encima, lo vas a poder hacer a lo largo de toda la historia del cine, desde sus mismísimos comienzos hasta el futuro, y pasando por todos los entresijos y las historias más estrambóticas que se ocultan en "la fábrica de sueños". Amigo, ¡esto es Hollywood!

MÁS QUE SIMPLES PELIS

A primera vista, ya sabemos qué te va a parecer «The Movies»... bueno, al menos a nosotros nos ha pasado: "esto es un «Sims» pero de cine..." ¿Nos equivocamos mucho? Sí, está claro que esa impresión es bastante normal. Quieras que no, un parecido en un primer vistazo, no se puede negar. Ahora bien, mejor ve cambiando el chip y haciéndote a la idea de que ese parecido superficial es todo lo que tienen en común uno y otro.

«The Movies» está mucho más cerca de cualquiera de las anteriores producciones de Lionhead –o incluso de Bullfrog, cuando era Bullfrog– que de las de Maxis. O, en otras palabras, mezcla un poquito de "tycoon" por aquí, un poco de "god game" por allá, si-

¿Sabías que...

...para testear el juego los miembros de Lionhead organizaban concursos entre ellos, de creación y montaje de películas?



▶ Dirige, contrata actores, monta tus pelis... «The Movies» será la simulación de cine definitiva.

¿A qué se parece?



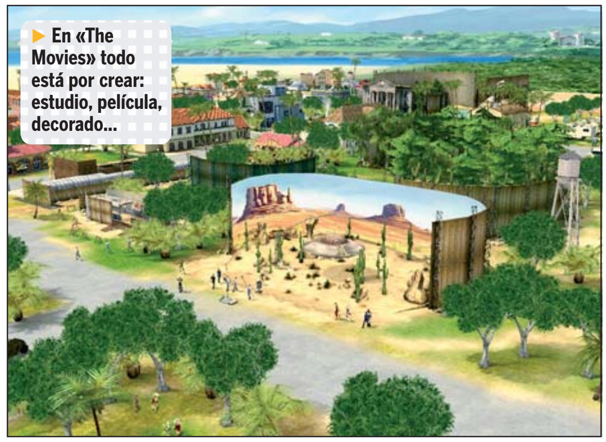
Los Sims 2

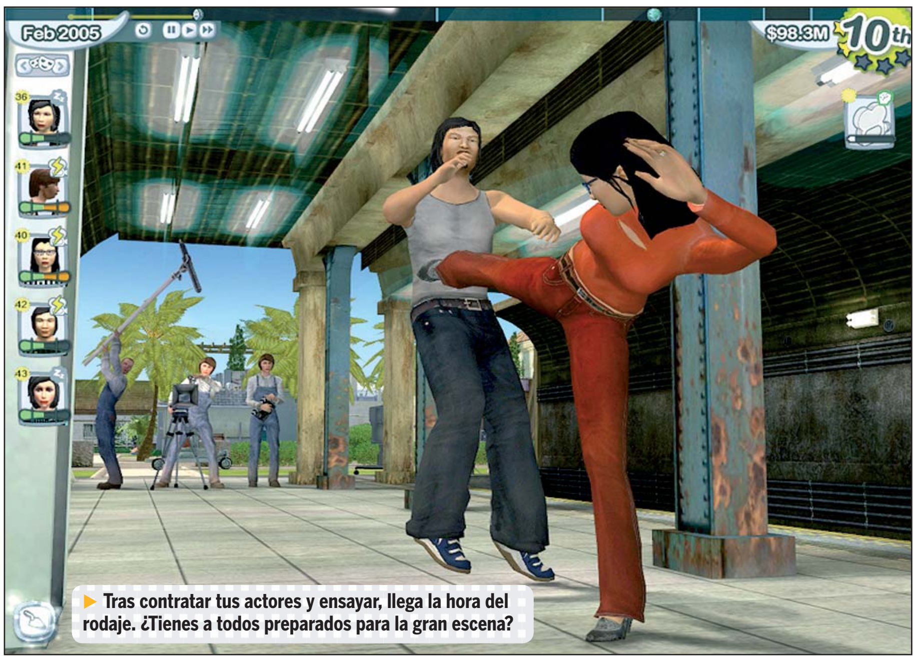
■ El simulador social total, donde no diriges películas, pero sí las "vidas" de tus personajes.



Playboy: The mansion

■ Una mirada más picante al género y donde también te puedes convertir en magnate.


▶ En «The Movies» todo está por crear: estudio, película, decorado...



▶ Tras contratar tus actores y ensayar, llega la hora del rodaje. ¿Tienes a todos preparados para la gran escena?



▶ Los edificios se dividen en secciones, en las que trabajará la gente de tu estudio.

Dirigir películas, gestionar tus estudios... si tiene que ver con el cine, en «The Movies» podrás hacerlo

mulador social, libertad absoluta de acción y todo lo que rodea a la industria del cine, y empezarás a hacerte una idea de cómo será «The Movies».

En realidad, incluso con esa aproximación es difícil llegar a definir un juego como «The Movies». Será tan enorme y ofrecerá tantas posibilidades que decir que puedes hacer las películas que quieras es sólo rascar la superficie del próximo proyecto de Peter Molyneux.

«The Movies», en realidad, también tendrá mucho de simulador social, porque además del entramado artístico y de industria que podrás manejar, te pondrá, cara a cara, con el elemento más importante, frágil y surrealista del mundo del cine: los actores.

¡CON LOS ACTORES HEMOS TOPADO!

Personajes ambiciosos, coléricos, enfermizos, inseguros, egocéntricos... son sólo algunas de las personalidades que podrás desarrollar intencionadamente –o no– para tus actores. Aquellos a los que podrás contratar y formar en tus estudios para que protagonicen las obras de arte más sorprendentes o, simplemente, aquellos pelotazos capaces de reventar la taquilla. También, podrás poner su cara en los carteles de los cines de todo el mundo y que den a conocer el nombre de tu estudio por doquier.

Y, lo más alucinante de todo esto: lo sencillo que te va a resultar. Con el ratón y unos cuantos iconos y acciones básicas, vas a flipar de lo fácil que es hacer historia en el séptimo arte y llenar tus bolsillos con millones de dólares. Y si alguna vez te vuelven a contar eso de las superproducciones de Hollywood, tú podrás decir que con unos pocos días en tu PC y «The Movies», hasta te vas a reir de Peter Jackson y sus Anillos. ■ **F.D.L./D.D.F.**

¡DE AQUÍ A LA FAMA!



CREANDO AL NUEVO TOM CRUISE. A ver, ¿qué tiene gente como Brad Pitt, Antonio Banderas, Nicole Kidman... que no puedan tener "tus" actores? Pues absolutamente nada porque, entre otras cosas, tus personajes serán exactamente como tú quieras, porque «The Movies» te dejará decidir hasta el más pequeño detalle de tus producciones y de sus protagonistas.



Blitzkrieg 2

La guerra relámpago

Puestos a combatir en una guerra, para qué vamos a andarnos con tonterías, ¿no? Mejor vamos directamente a la guerra más gorda de todas y nos quitamos de historias. Y no nos referimos a la de las Galaxias, sino a la Segunda Guerra Mundial.

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Nival/CDV**
- Distribuidor: **Planeta deAgostini**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre**
- ***www.blitzkrieg.de***

LAS CLAVES

- Estrategia en tiempo real con un sistema de juego muy realista y detallado.
- Incluirá 68 misiones repartidas en tres campañas, las de Americanos, Alemanes y soviéticos.
- Tendrá un modo multijugador para 8 jugadores a través de red local o Internet.
- Contará con una detalla enciclopedia con datos de la 2ª Guerra Mundial.
- Habrá un editor de niveles con el que crear nuestros propios escenarios.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tácticas realistas. Opciones y detalles como para asombrar a los estrategas más veteranos.

Los estrategas del sector mas “duro” del género disfrutaron como enanos con «Blitzkrieg» un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la 2ª Guerra Mundial, que llamó la atención por su enciclopédica amplitud de detalles y su enorme realismo. Su segunda parte, ahora mismo en desarrollo, nos promete las mismas virtudes, pero acompañadas, además, por una gran mejora tecnológica. La mezcla, desde luego, tiene muy buena pinta...

TÁCTICA VS ESTRATEGIA

Al igual que sucedía con la primera entrega de la serie, «Blitzkrieg 2» será también un juego de estrategia con un tono mucho más táctico que estratégico. Esto que parece tan complicado no quiere decir más que el sistema de juego se centrará en el control sobre las unidades y en el combate, y que no tendremos que preocuparnos de recolectar recursos, ni de construir edificios ni de nada por el estilo. La única concesión en este sentido será que a lo largo de cada partida podremos pedir refuerzos, ya sea con la forma de nuevas unidades o de reconocimientos aéreos o bombardeos, por ejemplo.

Para compensar la ausencia de la gestión el sistema de juego estará, por el contrario, repleto de todo tipo de detalles. Así, cada unidad del juego, desde el soldado más modesto al tanque más pesado, estará representada por una larga lista de datos –blindajes, alcances, cadencia de disparo, velocidad- que, desde luego, tendrán efecto en el juego No será lo mismo, por ejemplo, disparar contra un tanque por un lateral, que hacerlo por delante o por detrás, porque su blinaje tendrá un espesor distinto por cada lado... Además, todas las unidades contarán con habilidades especiales que iremos adquiriendo



¿Sabías que...

...la campaña del Pacífico está presente porque los desarrolladores querían darle más peso al apartado aéreo del juego?



▶ Vive la 2ª Guerra Mundial en toda su crudeza y participa en espectaculares batallas por tierra, mar y aire.



▶ El nuevo entorno gráfico 3D nos permitirá seguir la acción desde diferentes perspectivas.

¿A qué se parece?



Brothers in Arms 2

■ Ambos juegos comparten una ambientación realista inspirada en el mismo conflicto.



Cossacks II

■ El aspecto táctico, como en «Britzkrieg 2» también tenía aquí un papel fundamental .



▶ El nivel de detalle será máximo, tanto en las unidades como en los escenarios.



▶ El juego nos llevará desde las playas del Pacífico a las gélidas estepas rusas.

a medida que progresemos en la campaña y ganemos más experiencia. Los soldados, por ejemplo, ganarán el uso de granadas o la posibilidad de camuflarse. Los tanques ganarán disparos más potentes... y así hasta completar una larguísima lista que nos obligará a exprimirnos la cabeza en cada combate para sacar el máximo de nuestras tropas en todo momento.

PARA DAR Y TOMAR

Pero si abundantes serán las opciones tácticas del juego, otro tanto hay que decir de sus contenidos. En total «Blitzkrieg 2» contará con tres campañas que, con sus 68 misiones, cubrirán prácticamente todos los frentes de la 2ª Guerra Mundial, y que nos permitirán controlar, respectivamente, a los ejércitos americanos, alemanes y soviéticos, ejércitos que estarán equipados con más de 250 tipos de unidades diferentes, de tierra, mar o aire.

Aparte, el juego incluirá un completísimo editor de niveles, con el que se podrán crear nuevas misiones y, además, es tan potente que incluso podrás construir campañas completas. También tendrá un modo de juego multijugador para hasta ocho jugadores a través de Internet o red local.

COMO EN PLENA BATALLA

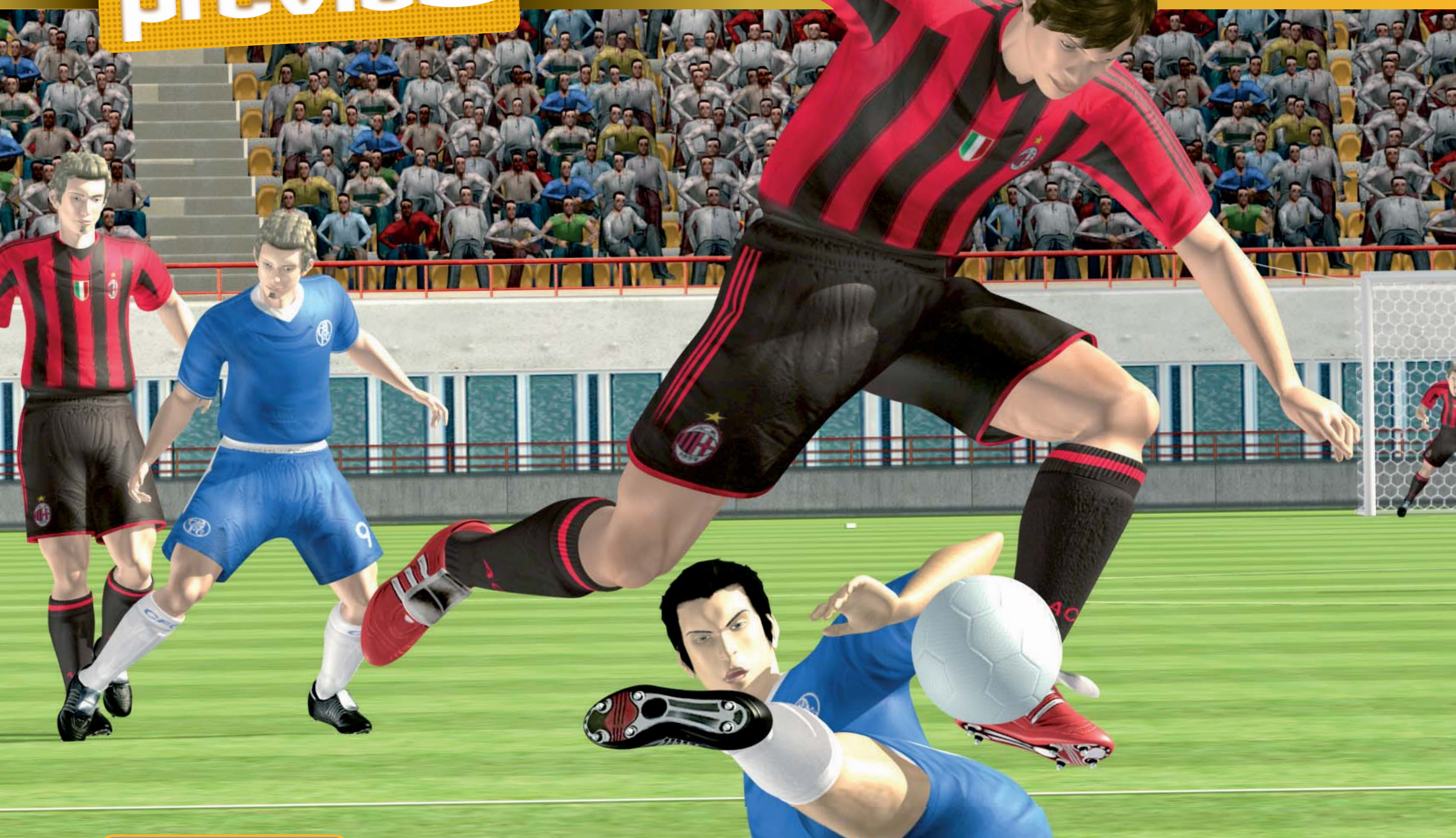
Eso sí, la novedad mas evidente con respecto a la anterior entrega la encontraremos en el apartado tecnológico, y es que «Blitzkrieg 2» contará con un nuevo motor gráfico 3D. Gracias a él podremos girar la cámara a nuestro antojo, alejándola o acercándola a la acción, y disfrutaremos de todo tipo de efectos visuales, como explosiones, lluvia, nieve o alternancia entre día y noche. Vamos, que si te va la estrategia y no tienes miedo de un desafío en condiciones, deberías ir pensando en preparar el petate, porque parece que pronto vamos a salir de nuevo hacia el frente. ■ J.P.V

Decidirás el curso de la 2ª Guerra Mundial poniendo en práctica estrategias con profundidad táctica y realismo

¡NECESITAMOS REFUERZOS!



» MÁS MADERA, ES LA GUERRA. Una de las aspectos más interesantes del juego será su sistema de refuerzos mediante el que podremos recibir unidades adicionales durante el desarrollo de una partida. Para cada misión contamos con una cierta cantidad de "llamadas" que podemos realizar y por cada una de ellas podemos elegir un tipo de unidad con el que reforzarnos.



- Género: **Deportivo/Manager**
- Estudios/Compañía: **On Games/Gaelco**
- Distribuidor: **Planeta deAgostini**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre**
- ***www.pcfutbol2005.com***

PCFútbol 2006

La serie se enfrenta a la repesca

Lo que iba a ser un regreso a bombo y platillo en 2004 con la aparición del deseado «PCFútbol 2005» no estuvo exento de polémica. Ha pasado un año y Gaelco presenta la primera versión de su sucesor... ¿Quieres saltar al campo?

LAS CLAVES

- Incluirá el modo de juego ProManager en el que podrás emprender una carrera profesional.
- La base de datos será enorme. Más de 2.000 equipos y 48.000 jugadores de 21 países diferentes.
- El sistema V-Lima permite retocar todos los aspectos tácticos durante un partido en tiempo real.
- Se ha trabajado intensamente para que la versión final esté libre de errores.
- Tendrá un multijugador, con hasta 32 usuarios.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un «PC Fútbol» que promete. Sin grandes novedades, se le espera más pulido y en forma.

Cuando «PCFútbol» anunció su regreso, de la mano de Gaelco, todos los amantes de la gestión futbolera en PC nos frotábamos las manos, pensando en el resurgir del mánager más completo hecho en España. Pero su aparición conllevó no poca polémica, dejando a muchos veteranos seguidores de la serie con un sabor de boca agridulce, ya que se alejaba demasiado de lo que muchos se imaginaban y, además, necesitó de una cantidad importante de parches para arreglar diversos fallos.

Pero como dice el refrán, rectificar es de sabios y un año después ya hay otra entrega en camino que parece mucho más sólida y con un aspecto mucho mejor, tras haber probado una primera versión jugable. La pregunta es: ¿será éste el «PCFútbol» que esperábamos?

UN POCO DE TODO

En los últimos años hemos disfrutado de nuevos mánagers que han conseguido eclipsar, hasta cierto punto, el nombre de «PCFútbol». «Championship Manager» o el rilante «Total Club Manager» han apostado por dos ideas diferentes. Mientras que éste se centra en la complejidad –con enormes bases de datos– aquel lo hace en un interfaz muy amigable sin descuidar por ello la rigurosidad. Bien, pues el nuevo «PCFútbol» tendrá un poquito de los dos. Las plantillas, clubes, estadios... estarán tan bien representados como siempre en la serie, mientras que la parte de gestión contará con un interfaz estupendo. No habrá aspectos novedosos que controlar, pero los menús serán más intuitivos y claros. La información se presentará de forma precisa y acceder a cualquier apartado será cuestión de unos segundos. Se ha tratado, en fin, de ofrecer la claridad de los anteriores «PCFútbol».

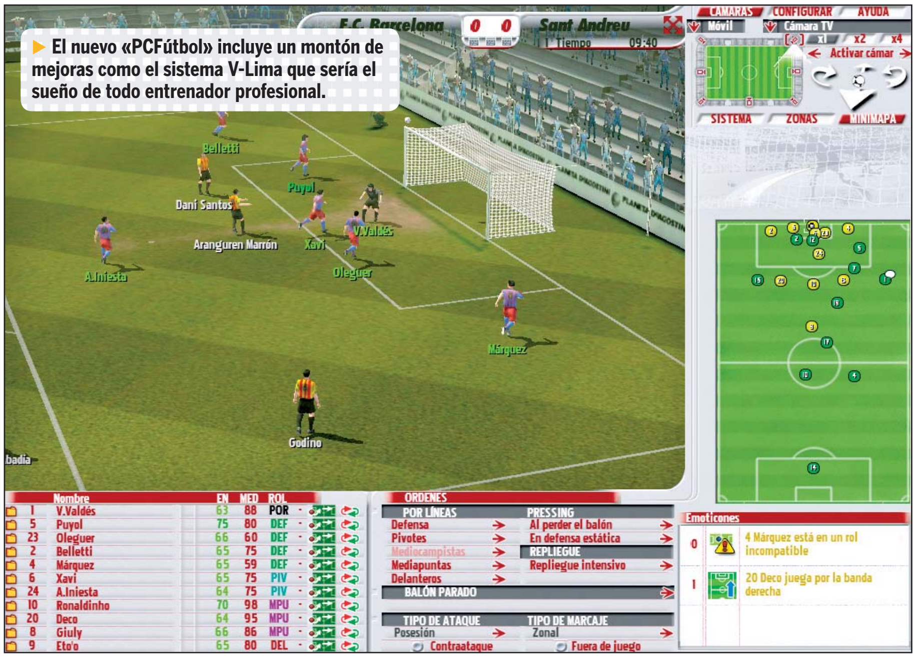
Cuelga las botas y ponte el traje, vas a estar a cargo de un club de fútbol que debes llevar hasta lo más alto

¿Sabías que...

...a pesar de la polémica que acompañó a su lanzamiento, «PCFútbol 2005» consiguió vender más de 160.000 copias?

CONTROLA EL PARTIDO

Llegado el día del partido, «PCFútbol 2006» incluirá un completo sistema de control que te permitirá modificar, en tiempo real, un montón de parámetros tanto de tus jugadores como de su disposición táctica. Podrás dar órdenes



El nuevo «PCFútbol» incluye un montón de mejoras como el sistema V-Lima que sería el sueño de todo entrenador profesional.

¿A qué se parece?



Total Club Manager 2006

Incluye un gran visualizador de partidos y un apartado de gestión completísimo.



Football Manager 2005

Ofrece un interfaz más amigable pero los partidos se visualizan en 2D.



Los asistentes te echarán una mano inestimable para llevar las riendas de tu club.



Las opciones de personalización de las tácticas serán enormes y muy fáciles de aplicar.



Ficha a los mejores, plantea la estrategia y, llegado el día, dirige a tus jugadores desde el banquillo.

individualmente a cada jugador, retocar las líneas, conocer el estado físico de tus muchachos, cambiar el tipo de marcaje. Incluso podrás saber la actitud de tus jugadores a través de los "emoticones"... Sí, como en «Los Sims». Vamos, que te sentirás como un auténtico entrenador desgañitándote desde la banda. Todos los cambios se verán reflejados en un entorno 3D que, sin ser de alto nivel, bastará para disfrutar del partido.

Con todo, el avance más importante está en la IA. Te permitirá aplicar órdenes en el campo y hasta cambiar el planteamiento táctico de tu equipo en segundos.

¿LIBRE DE FALLOS?

Aún quedan unas cuantas semanas para poner a prueba la versión final del juego, pero hemos podido comprobar en esta versión de «PCFútbol 2006» que se han corregido muchos fallos que presentaba su anterior entrega. Si a eso le añadimos la incorporación de los modos Pretemporada y ProManager, –con el que emprender una carrera de entrenador– y un apartado multijugador que permitirá jugar hasta un máximo de 32 usuarios al mismo tiempo, la cosa está clara... Podemos volver a ilusionarnos con el mánager más veterano que conocemos. ¿Será éste el «PCFútbol» que todos queríamos? En el próximo número de Micromanía podremos salir, por fin, de dudas. ■ **J.M.H.**



MANTÉN LA FORMA



ENTRENAMIENTO POR PUNTOS. Planificar el entrenamiento del equipo es un ejemplo de lo sencillo y completo que será el interfaz. Dispondrás de unos puntos a repartir entre aspectos tácticos, físicos, técnicos y portero. En total, más de 20 atributos que mejorar. Olvídate de cosas como "gimnasio por la mañana" o "carrera corta por la tarde" como en otros managers.



Expansión para «Battlefield 2»

Special Forces

Guerra de guerrillas

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Digital Illusions/EA Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Fecha prevista: **15 de Noviembre**
- ***www.battlefield2.com***

Tirolinas, quads, motosky, granadas lacrimógenas... ¿No te parece bastante para una expansión? ¿Qué habrías añadido tú, batallas en camello?



¡Vuelves a la batalla soldado y esta vez entras en las fuerzas especiales!



No le busques las armas, es un simple quad, ¡pero es rápido!



Los nuevos mapas estarán más dirigidos a la infantería.

LAS CLAVES

- Manejarás seis nuevas facciones como los NAVY SEALS o los SAS británicos.
- El gancho y la tirolina nos permitirán planear nuevas estrategias.
- Más vehículos como el jet sky o el quad.
- Ocho mapas nuevos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Añade novedades y mejora el original. **Introduce elementos que aportan una gran variedad.**

Esta expansión puede, a priori, parecer precipitada. «Battlefield 2» ha salido hace cuatro meses y, además, muchos jugadores aún señalan pequeños fallos y desequilibrios entre las facciones. Entonces, ¿por qué no arreglar los fallos en lugar de trabajar en una expansión? La explicación es sencilla, porque una cosa, no tiene que ver con la otra: el servicio técnico depende de la división en Suecia de DICE, mientras que la expansión, desarrollada por DICE Canadá, persigue ampliar y mejorar el original.

LLEGAN LOS SUMINISTROS

«Special Forces» viene cargado de novedades. Para empezar, seis nuevas facciones, el doble que el juego original, que incluyen los NAVY SEALS norteamericanos, los SAS británicos, los Spetznas rusos... y un par de grupos rebeldes ficticios. Cada uno contará con vehículos, armas y equipo nuevos. Por ejemplo, los nuevos francotiradores dispondrán de tirolinas para deslizarse de un alto a otro o de un gancho para trepar... No será fácil manejarlos pero pueden proporcionar un lugar idóneo desde el que disparar. Aparte de estos nuevos "juguetitos" se han implementado granadas cegadoras y también lacrimógenas que abren nuevas estrategias.

Esta expansión pretende sacarle mayor partido a la infantería, –algo maltrecha en «Battlefield 2» frente a tanto blindado y tanto caza–, aunque también se han incluido 10 nuevos vehículos tan peculiares como un quad o un jet sky, así como el helicóptero Apache.

Por último, algo que apreciarán los más veteranos serán los nuevos rangos, insignias y medallas para distinguir a los mejores en el ranking oficial. Eso sí, todo ello sólo podremos disfrutarlo en los ocho nuevos mapas, en los que cambiarán también algunas condiciones de juego, con batallas nocturnas y zonas donde los vehículos no servirán de nada.

Está claro que «Special Forces» no será una simple expansión, sino que abrirá múltiples posibilidades... sobre todo si luchas a pie. ■ **D.M.S.**



Una expansión claramente enfocada al juego con la infantería que vendrá con 6 nuevas facciones y 8 escenarios

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



PERO, ¿A QUÉ VIENE TANTO RUIDO?

LAS NOVEDADES DE «OBLIVION» Si eres jugador de rol, seguro que alguna vez te has quejado de un juego demasiado lineal y suspiraste por otro en el que tú marques el ritmo, vayas dónde y cuándo quieras, aceptes o rechaces misiones, elijas a tus amigos... y a tus enemigos. En un entorno inmenso, centenares de personajes con vida propia, un detalle gráfico increíble... Esas son las pretensiones de «Oblivion», el último juego de la serie «The Elder Scrolls», que aunque presumía de libertad de acción y entornos inmensos, esta vez parece que ha conseguido superar su propio listón.



¡¡Descubre la Revolución del Rol!!

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Ha prometido libertad de acción, ha asegurado un mundo de juego inmenso y de una riqueza pocas veces visto, ha garantizado interacción con centenares de personajes de una IA increíble... pero si está aquí es porque, por lo que hemos visto, está dispuesto a cumplir al milímetro todas esas promesas...

Los más viejos del lugar tenemos un lugar especial en nuestro corazoncito para la serie de rol «The Elder Scrolls». Es cierto que no es tan famosa como otras, que no vende tanto como otras, que, a lo mejor, no es tan copiada... o sea, homenajeada, ni tiene tantos fans como otras... pero, amigo, si te gusta el rol, rol, es de esas referencias que no puedes pasar por alto. Y ahora, en Bethesda, 10 años después del primer «Elder Scrolls» se quieren sacar de la manga la referencia definitiva en el género de aquí en adelante. El proyecto se llama «Oblivion» y tiene pinta de ser tan, pero TAN impresionante, que no podemos por menos que, para hablar de él como se merece, hacer un alto en el camino, meternos en ese bosque, hacer un fuego y... imaldición! ¿Por qué nos detienen los hombres del Emperador?

ESTO ES TAMRIEL

Te encuentras en una cárcel de Cyrodiil, la capital de Tamriel, sin saber cómo ni por qué. De repente irrumpe el Emperador en tu celda para utilizar el pasaje secreto que, debidamente oculto, has tenido hasta el momento ante tus narices. Sus hijos han sido asesinados y ahora él mismo teme por su vida. Con razón, ya que no tardará en morir, momento tras el que tú acometerás una misión para buscar a la única persona que puede salvar Tamriel: el heredero del trono. Y la cosa corre prisa puesto que la figura del Emperador es la única capaz de mantener cerradas las puertas del plano de Oblivion, un lugar que en este mundo se conoce como... Infierno.

Recorre el inmenso Tamriel, usa la magia o la espada y vive mil historias hasta cerrar las puertas del infierno

Pocas veces será tan cierta esa frase de "un mundo a tus pies", como en esta ocasión, con un «Oblivion» que te ofrecerá un entorno de juego increíble en su realismo, apariencia y comportamiento. Bosques, montañas, llanuras, playas, parajes nevados, ciudades, puertos... todo repleto de detalles. Si caminas por el bosque verás la hierba o las hojas de los árboles moverse por el viento, las flores o plantas que crecen en cualquier rincón, tal vez un cervatillo comiendo... éstos son los detalles, creados mediante un motor gráfico impresionante, con un objetivo muy claro: alcanzar un realismo y una inmersión como nunca has experimentado.

¿CUÁNDO EMPIEZA LO NUEVO?

Desde el primer minuto. Desde el momento en que te veas en tu celda y te quedes con la boca abierta observando la iluminación, ▸▸

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Bethesda Softworks**
- Distribuidor: **Take 2**
- Idioma: **Castellano (textos), Inglés (voces)**
- Fecha prev.: **Noviembre 2005**
- ***www.elderscrolls.com***

LAS CLAVES

- Ofrecerá una libertad sin igual en el género.
- Sus gráficos serán impresionantes y llenos de detalles.
- Tendrá una increíble física para todos los elementos y objetos.
- Además de su trama principal tendrá decenas de historias y desafíos opcionales.
- Incluirá un editor muy potente y de muy fácil manejo.
- Su mundo será totalmente realista.
- La IA manejará a personajes con un comportamiento variadísimo y humano: hablan, trabajan, se divierten, duermen, comen...

PRIMERA IMPRESIÓN

Un paso más allá en el género del rol. Inmersivo, enorme y, en muchos sentidos, apabullante.



▲ **SE HACE CAMINO AL ANDAR.** La geografía de Tamriel te ofrecerá parajes siempre llenos de detalles. Será un viaje lleno de atractivos y sorpresas.



▲ **ROL DE NUEVA GENERACION.** Vivirás una aventura en un vastísimo y espectacular mundo de fantasía, en el que de verdad te sentirás allí.





▲ **UN PUERTO SERÁ UNA INMEJORABLE OPORTUNIDAD** de conversar con viajeros o guardias. Siempre están deseando intercambiar historias.



▲ **NO ES POR CRITICAR,** pero este tipo necesita un buen médico. O un buen espadazo, lo que prefieras. En lugar de deleitarte con su horrible aspecto y la iluminación de la antorcha, mejor te lo quitas de delante como puedas.



▲ **¡QUÉ GRANDE ES EL MUNDO DE TAMRIEL!** El mapa de juego de «Oblivion» tiene un tamaño varias veces superior al de «Morrowind». Es tan grande que puedes desplazarte a caballo o viajar mediante el modo automático.



AQUÍ EMPIEZA TODO: LA CREACIÓN DE TU PERSONAJE



CONSTRUYE EL PERSONAJE. Ocho serán sus características principales, todas habituales del género: Fuerza, Inteligencia, Voluntad, Agilidad, Suerte, Personalidad, Velocidad y Resistencia. Para la clase de personaje escogerás entre veintidós posibles, cada una con una serie de atributos, especializaciones y habilidades que se dividen en dos categorías, la formada por las siete principales (Armas de filo, Bloqueo, Armadura Pesada, Alteración, Destrucción, Ilusión y Restauración) y la de las catorce habilidades secundarias.

UN PROTAGONISTA "PRET-A-PORTER". El perfil se completa con su apariencia física –totalmente personalizable mediante la modificación de ojos, pelo, nariz, mejillas, barbilla... casi cada rasgo facial–, su raza, edad y el signo de nacimiento, que añade alguna habilidad especial o bonus. Cuando finalices, observarás que el personaje estará creado a tu medida, respondiendo a todos tus deseos y preferencias.

▶▶ las texturas de las paredes en las que cada ladrillo es distinto, los grilletes que cuelgan y reaccionan si los mueves.. desde que los personajes comienzan a hablar y observas la sincronización labial y las animaciones faciales... no habrán pasado dos minutos y habrás visto que éste juego intenta ir más allá en el género.

Tras la introducción vendrá la creación del personaje –con elementos comunes respecto a entregas anteriores pero también novedades, especialmente en torno al elevado grado de personalización de su apariencia– y el aprendizaje. Todo será fluido y gradual, de modo que enseguida te encontrarás cómodo en Cyrodiil y te dedicarás a lo que te apetezca... Porque la libertad será una de las grandes premisas de «Oblivion».

AL FIN LIBRE

Y ahora, ¿qué? ¡Pues tú mismo! Pasearás, recorrerás el mundo de Tamriel alternando entre las vistas de primera y tercera persona, hablarás con la gente... si lo que quieres es terminar cuanto antes el juego podrás ir directamente a los lugares y objetivos que afecten a la trama principal, pero también será posible dejar a un lado la misma. El ritmo lo impondrás tú y la libertad será tuya, algo que refuerce aún más la ya mencionada capacidad de inmersión de «Oblivion».

A la hora de desplazarte por el enorme mapa de juego tendrás tres opciones. En primer lugar, la más aconsejable, al menos inicialmente, será la de caminar. Verás los distintos paisajes, conocerás toda clase de personajes y encontrarás enemigos y adquirirás experiencia. Si ya crees que lo has visto todo, en «Oblivion» se añadirá una nueva posibilidad, la de viajar a caballo. Podrás desplazarte más rápido y alojarlo en un establo cuando llegues a un sitio en el que quieras cambiar de modo de transporte. Pero todavía te quedará una tercera vía, la del



▲ **TENIENDO TAMRIEL LUGARES TAN HERMOSOS COMO ÉSTE...** ¿de veras vas a viajar con el modo automático sin disfrutar del trayecto? Los primeros viajes serán un continuo descubrimiento de lugares muy distintos.



▲ **ESCUDO PARA BLOQUEAR, ESPADA PARA GOLPEAR...** más vale que te lo metas en la mollera porque los nuevos combates no perdonarán el más mínimo despiste y te pondrán las cosas difíciles.

Incluirá una nueva versión del «TES Construction Set», uno de los editores más potentes e intuitivos del género

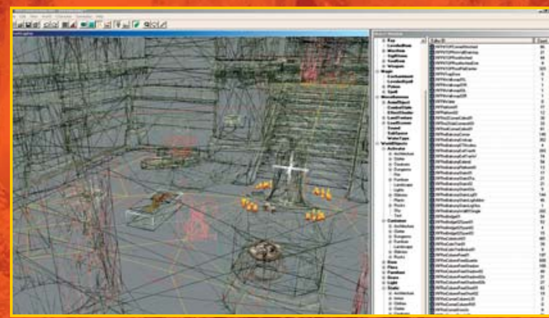
desplazamiento automático. Si has estado en una localización determinada siempre podrás volver a ella con sólo pinchar en el mapa. Aparecerás inmediatamente allí, añadiéndose el tiempo estimado del viaje a todos los efectos. Cómodo, ¿Verdad?

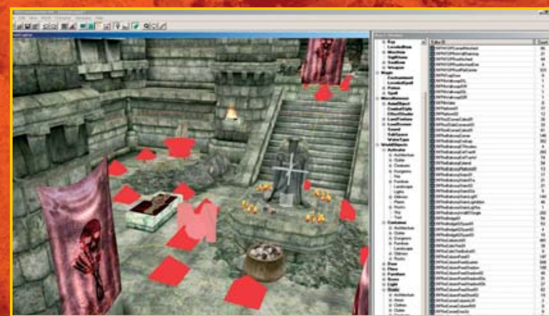
EMPUÑANDO LA ESPADA

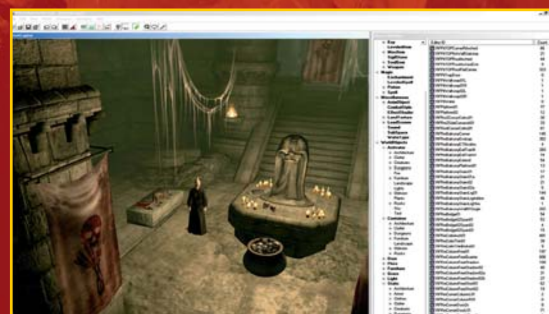
Las novedades en «Oblivion» afectarán también a los combates. Podrás detener los ataques del adversario por medio del escudo o parando con la espada, podrás esquivar, girar, retroceder... eso sí, ten en cuenta que todo lo que tú puedas hacer también lo pondrán en práctica tus enemigos.

Espada en mano ya podrás acometer misiones, y de nuevo serás tú el que elija, bien sea uniéndote a alguno de los gremios existentes –ladrones, magos, guerreros, los asesinos de la Hermandad Oscura...– o yendo por libre. Habrá infinidad de misiones y búsquedas desperdigadas por Tamriel, y no estamos hablando de objetivos sencillos sino de tramas elaboradas y muy diversas. Para que te hagas una idea, hay una búsqueda que te obliga a introducirte dentro del mundo pintado en un cuadro y, una vez allí, combatir con trolls... ¡pintados!

Las misiones te darán recompensas variables además de bonus por resolverlas especialmente bien. Por ejemplo, la Hermandad Oscura puede encargarte una serie de asesinatos. Si te limitas a matar a tus víctimas, reci- ►►







BRICOROL: ¡HAZLO TÚ MISMO!

UNA NUEVA VERSIÓN DEL EDITOR. Uno de los puntos fuertes de «Morrowind» ha sido su editor, que acompañó al juego desde el principio. «TES Construction Set» permitía a los aficionados crear y modificar numerosos aspectos, y éstos respondieron animando una comunidad muy activa que, a día de hoy, sigue estando llena de contenidos para descargar.

MAS POTENTE E INTUITIVO. La nueva versión de «TES Construction Set» te pondrá las cosas aún más fáciles y será casi como un juego de construcción. Seleccionarás y combinarás piezas tal y como se incluyen –cada una con sus leyes físicas propias– o bien las modificarás antes de encajarlas y obtener el resultado buscado. Tú eliges cuánto quieres complicarte la vida. Si quieres sencillez, utiliza el editor combinando contenidos creados o, si prefieres entregarte a fondo, comienza de cero.



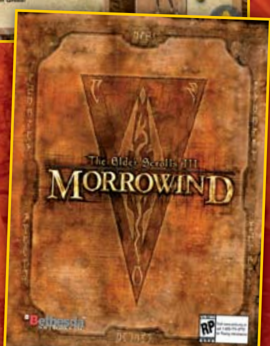




¡ESTO SÍ QUE ES VIDA!

LA NUEVA IA SE LLAMA "RADIANT". Y gracias a ella te parecerá que los personajes del juego tienen vida propia. Imagínate cómo funciona la cosa con éste ejemplo: si sigues durante un día a la dependienta de un comercio verás como sigue un horario, cierra la tienda, se va a su casa, da de comer a su perro, practica con su arco, se sienta al fuego, riñe a su perro si se pone pesado o le castiga, se va a dormir... ¡no puede ser más real! Pasearse por el mundo de Tamriel significa cruzarse con centenares de personajes de físicos y personalidades muy distintas. Les verás canturrear, enfadarse, saludar a otros, trabajar, divertirse...



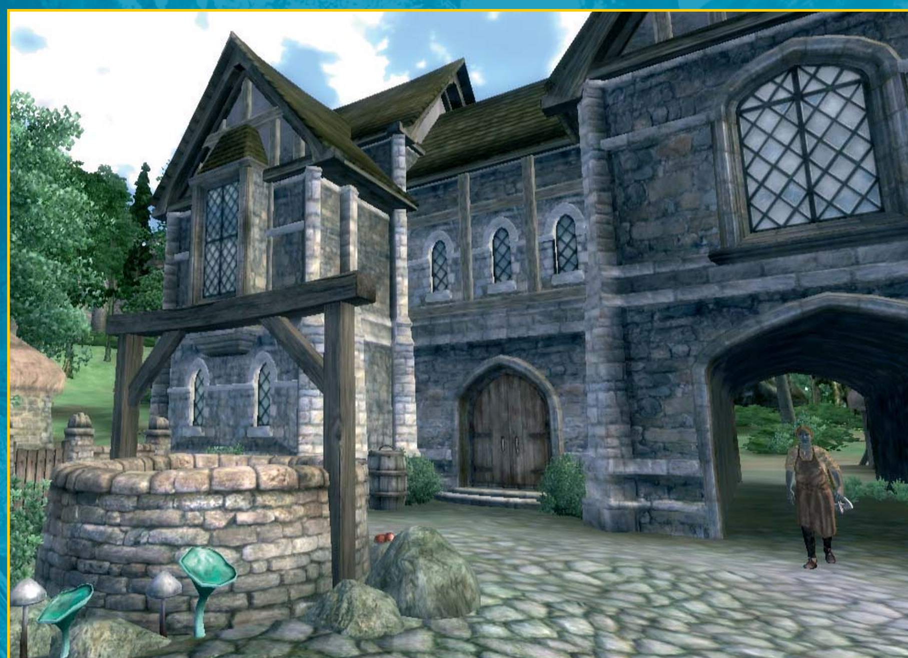


¡FELIZ ANIVERSARIO!

YA SON DIEZ AÑOS. «Oblivion» es la cuarta entrega de «The Elder Scrolls», una serie con más de diez años de vida. La saga se estrenó en 1994 con «Arena» y dos años después fue el turno de «Daggerfall». En 2002 llegó «Morrowind», el primero en aparecer en nuestro país y un éxito mundial con cuatro millones de unidades vendidas. Con motivo del décimo aniversario de la serie, en ***www.elderscrolls.com*** puedes descargar gratuitamente la versión completa de «Arena».



▲ **¿DE DÓNDE HA SALIDO ESTA CRIATURA?** Bonito fantasma y bonito efecto, ¿no? Y es que «Oblivion» está dispuesto a sorprenderte en numerosas ocasiones y la calidad gráfica y los efectos visuales tendrán mucho que ver en ello.



▲ **EN «OBLIVION» PODRÁS TENER TU PROPIA CASA.** Pero prepara la bolsa, no es un capricho al alcance de cualquiera y será más un signo de riqueza que marque tu status, en vez de algo realmente útil.

▸▸ birás la recompensa pero si, además, lo haces con sigilo y sin testigos, recibirás unos extras.

¡ESTO SE MUEVE!

Otra novedad importante será el realismo en la simulación física que se está aplicando, con unos resultados alucinantes, a todos los objetos. Agarra un vaso y lánzalo. Coge un libro y tíralo contra la pared para ver cómo rebota. Pero habrá mucho más, porque verás rebotar también las flechas o clavarse en el cuerpo de tu enemigo y verlo reaccionar ante el impacto. Una vez haya muerto arranca la flecha con cuidado porque ¡podrás volver a utilizarla!

Habrá trampas que superarás moviendo objetos, empujando una piedra, tirando de palancas... o lanzando una flecha mediante la que activas un dispositivo que libera una roca que rueda hasta aplastar a un enemigo...

Disfrutarás de las voces de estrellas cinematográficas como Patrick Stewart, Sean Bean o Terence Stamp. Te podrás fijar en cómo al ponerte un colgante o un anillo se refleja en la apariencia del personaje. O disfrutarás del minijuego que aparece cuando has de abrir una cerradura. O aprenderás sobre Tamriel leyendo los ¡centenares! de libros que pueblan los estantes del juego.

Éstos son los senderos por los que va a transcurrir el futuro del género. Bienvenido a la nueva generación de juegos de rol. Bienvenido a «Oblivion». ■ **T.G.G.**

> *El desarrollo de un juego tan ambicioso como «Oblivion» ha llevado casi cuatro años, para pulirlo por completo*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.

La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.



Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI

3+ (A) 7+ (B) 12+ (C) 16+ (D) 18+ (E) F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía



Cambia de estrategia

Age of Empires III

¿Has acumulado comida para tres meses? ¿Has enchufado el contestador? ¿Tienes un informe médico falsificado para escaquearte del curro? Bien, pues entonces puedes instalar «Age of Empires III» en tu PC. ¡Ah! Y no olvides despedirte de tu novia... no la volverás a ver en mucho tiempo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Ensemble Studios/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 4 Noviembre **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** ***www.agecommunity.com*** Toda la información del juego y la clasificación de las partidas online.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas individuales:** 1
- **Escenarios en la campaña:** 24
- **Bandos controlables:** 8
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 2-8
- **Opciones de conexión:** Internet y red local
- **Editor de niveles:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ La campaña individual nos cuenta la historia de una familia que emigra a América, a través de las aventuras de tres de sus generaciones.



▲ Cada mapa incluido representa una región americana con su propia ambientación, desde los pantanos de Florida hasta los desiertos tejanos.



▲ Para avanzar en el juego es fundamental establecer puestos comerciales junto a las rutas de comercio y, por supuesto, defenderlos del enemigo.



▲ Funda una colonia en el Nuevo Mundo, desarrolla su economía y conviértela en la base desde la que levantar tu imperio. Tienes todo un continente esperando para que lo conquistes, ¿serás capaz de hacerlo?



▲ El juego nos ofrece una enorme lista de unidades navales, tanto de recolección y transporte como de combate. Las batallas entre ellas son simplemente espectaculares.

La serie «Age of Empires», un clásico imprescindible de la estrategia en tiempo real, vuelve por fin a nuestros PCs con una nueva entrega y lo hace, además, por la puerta grande. La apuesta era, al parecer, "renovarse o morir", pero con un sistema de juego modificado, un nuevo motor gráfico y una nueva ambientación la serie se ha reinventado a sí misma una vez más y el resultado final es tan original como adictivo.

UN NUEVO GIRO

Continuando con su carrera por la historia, el tercer capítulo de la serie «Age of Empires» nos lleva hasta el periodo que va de 1.492 hasta 1.850, aunque se centra principalmente en todo lo referente a la exploración y conquista de América. Su sistema de juego es básicamente fiel al de las anteriores entregas, ya sabéis, recolectar recursos, construir edificios, producir unidades, desarrollar tecnologías y aniquilar al enemigo... aunque, por supuesto, también introduce unas cuantas novedades. Lo bueno del caso es que aunque estas novedades no son muy numerosas, sí que son tan importantes como para modificar la jugabilidad y darle un nuevo aire a la serie muy refrescante.

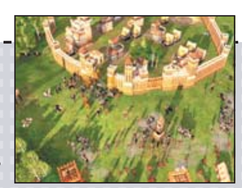
El principal de los conceptos introducidos es el de la metrópoli o ciudad natal, que surge de la idea de que el jugador es un explorador enviado al Nuevo Mundo por una de las potencias europeas, por lo que parece lógico que pueda solicitar ayuda a Euro- ▶▶

Crea una colonia en el Nuevo Mundo y lleva a tus ejércitos a la victoria hasta completar la conquista de América



La referencia

Empire Earth II



- **El sistema de juego es parecido en los dos,** con gestión de recursos, edificios y combates multitudinarios en tiempo real.
- **«Age of Empires III» está centrado en la exploración** y conquista de América, mientras que la referencia abarca toda la historia de la Tierra.
- **Los dos tienen buenos gráficos 3D,** pero los de «Age of Empires III» son mejores.





▲ Con el juego se incluye un completísimo editor de niveles con el que es posible diseñar cualquier cosa que imaginemos.



▲ Como en todos los juegos de este tipo, para alcanzar el éxito es imprescindible tener una base bien equipada y defenderla de cualquier ataque. Tendremos que construir barracas, establos, iglesias,... vamos, lo habitual en estos casos.



▲ Para la review hemos analizado una copia de la versión finalizada americana, pero en nuestro país el juego tendrá todos sus textos traducidos.



▲ La campaña individual está repleta de secuencias de vídeo realizadas con el motor del juego. En ellas se aprecia especialmente la increíble potencia de éste.

¡QUE VIENEN LOS INDIOS!



FUMA LA PIPA DE LA PAZ. En los escenarios del juego podemos encontrar poblados de nativos americanos, desde los cherokees o los sioux hasta los aztecas o los incas. Como el juego pretende ser “políticamente correcto” no es posible atacarlos, pero sí que podemos construir en ellos un puesto comercial y al hacerlo ganamos la opción de construir unidades indias y usarlas en nuestros ejércitos.



▶▶ pa de vez en cuando. Esto se implementa en el juego a través de puntos de experiencia que nuestras unidades ganan construyendo edificios o derrotando enemigos. La cosa es que cada vez que alcanzamos una cierta cantidad de puntos podemos “ir” a la ciudad natal –pulsando un botón del interfaz– para cambiarlos por bonos, desde unidades gratis hasta recursos o mejoras tecnológicas. Este sistema hace que la jugabilidad resulte algo diferente a lo habitual en el género, pues esta especie de “trucos legales” lo que hacen es acelerar el ritmo de la partida y, sobre todo, volverla más imprevisible.

La otra novedad a tener en cuenta son las rutas comerciales que cruzan la mayoría de los escenarios y que están salpicadas con lugares en los que podemos construir un puesto comercial para obtener recursos gratis automáticamente. Por supuesto, una vez construidos hay que evitar que el enemigo nos los arrebate, lo que añade más variedad y complejidad táctica.

PARA DAR Y TOMAR

Pero la variedad de «Age of Empires III» no se basa sólo en su sistema de juego, sino también en la abundancia de contenidos que ofrece. Podemos optar, por ejemplo, entre ocho naciones diferentes, cada una con sus propias características especiales, así como con unidades y bonos exclusivos.



▲ La Edad Media ha terminado y ahora lo que decide las batallas es la pólvora. Cañones, mosqueteros, morteros... toda una nueva forma de hacer la guerra que debemos dominar si queremos tener algo que decir en el Nuevo Mundo.



▲ Al principio usamos las minas y cazamos animales, pero luego podemos construir molinos y plantaciones que son una fuente infinita de recursos.



▲ En cualquier momento podemos ir a la ciudad natal y canjear la experiencia ganada por alguno de los bonos disponibles. La mayoría sólo se pueden usar una vez, pero otros podemos usarlos siempre que tengamos experiencia.

COMERCIO LIBRE





EL CABALLO DE HIERRO. Casi todos los escenarios del juego están cruzados por una o dos rutas comerciales y cada una de ellas suele tener entre dos y cuatro huecos en los que podemos construir un puesto comercial. Al principio la ruta la recorre un mensajero a pie, pero si actualizamos los puestos, podemos convertirlo en una ruta de diligencias o, incluso, en una vía de tren.

INGRESOS PERMANENTES. Las rutas son recorridas constantemente por el vehículo correspondiente –diligencia, tren... – y cada vez que éste pasa por delante de uno de nuestros puestos comerciales ganamos el tipo de recurso que hayamos elegido. Por eso, en todas las partidas es fundamental construir estos puestos y, claro, impedir que lo haga el enemigo.

> **El sistema de bonos y la idea de la ciudad natal hace que las partidas resulten rápidas y muy divertidas**

Tenemos, además, una campaña individual con veinticuatro misiones, un modo de escaramuza, otro de escenarios y un completo modo multijugador, así como un detalladísimo editor de escenarios... Vamos, que hay juego suficiente como para hartar hasta al jugador más insaciable.

Y si el juego es original y variado... ¿qué más podríamos pedir? Pues que venga equipado, como es el caso, con un motor gráfico fantástico, repleto de los efectos visuales más espectaculares y la potencia del motor físico Havok –sí, sí, el de «Half-Life 2»–. El resultado de esta combinación explosiva es un enorme nivel de realismo, como pocas veces habíamos visto antes en un juego de estrategia.

PARA DAR Y TOMAR

Y es que si por algo destaca «Age on Empires III» es precisamente por eso, por introducir nuevas ideas en un género realmente necesitado de ellas. No es, es cierto, un juego para todos los paladares, pues habrá quien encuentre confuso todo el sistema de bonos y metrópolis, pero si te gusta la estrategia y buscas algo diferente, éste es un juego que no puedes dejar pasar. ■ **J.P.V.**

Alternativas

- ***Rome: Total War***
  Es otro tipo de estrategia, más centrado en las propias batallas, pero con una calidad insuperable.
  ▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96
- ***Domination***
  Si quieres cambiar el tiempo real por los turnos, éste es uno de los mejores juegos del momento.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

UN NUEVO MUNDO DE ESTRATEGIA. ***Viaja al continente americano y extiende tu control de costa a costa. Y si las cosas se ponen difíciles, siempre puedes pedir ayuda a Europa. Una estupenda revisión a una serie clásica.***

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El sistema de bonos es muy original y le da un toque especial al juego.
- Técnicamente el juego es alucinante: los gráficos, la ambientación, los efectos... ¡todo es soberbio!

LO QUE NO NOS GUSTA

- A los más puristas lo de los bonos a lo mejor les resulta demasiado raro.
- La cámara no nos deja mucha libertad.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***TE CONQUISTARÁ.*** *Combina todo el atractivo y la adicción de una serie clásica, con varias ideas nuevas realmente interesantes. Te enganchará, seguro.*

94

MODO MULTIJUGADOR

▶ ***GENIAL EN COMPAÑÍA.*** *Las partidas contra otros jugadores son divertidísimas, pues los bonos hacen que sean imprevisibles. Imprescindible.*

95



Una expansión Imperial

Winter Assault

Expansión para «Dawn of War»

Antes, para disfrutar de Warhammer había que gastarse un pastón en figuritas y escenarios. Ahora, basta con un juego y una genial expansión, así que ya no tienes excusa, ¡alístate!

Hace ya un año que salió «Warhammer 40k: Dawn of War», un título de estrategia en tiempo real que sorprendió gracias a innovaciones como una cámara absolutamente manipulable y una física nunca antes vista en un juego de estas características. Pero, por aquel entonces, la campaña incluía tan sólo una de las cuatro clases jugables y todos los fans de "Warhammer" nos quedamos con ganas de más. Este es sólo uno de los detalles que por fin ha arreglado su expansión.

EL IMPERIO CONTRAATACA

El primer añadido que llama la atención es una nueva raza: la Guardia Imperial, con unidades totalmente nuevas. Además de la llegada de la nueva facción, las anteriores han sido reforzadas con una nueva unidad cada una, que amplía el abanico de posibilidades tácticas.

Pero las novedades no terminan aquí, pues se han escuchado las peticiones de los jugadores y se han incluido dos campañas que nos permiten jugar con todas las razas del juego. La campaña del Orden irá alternando misiones entre los Eldars y la Guardia Imperial. En la del Desorden aprenderemos a manejar a Orcos y Marines del Caos.

Por otra parte, los escenarios de las campañas no son completamente lineales, ya que en algunos podemos cambiar a voluntad entre una clase u otra y decidir los objetivos a cumplir. Y si esto te parece poco, el número de mapas disponibles para las partidas online ha ascendido hasta la friolera de medio centenar. Aparte, el precio del «Dawn of War» original ha bajado, así que no puedes dejar pasar esta oportunidad. ■ **D.M.S.**

La referencia

Warhammer 40K: Dawn of War



- **Se han incluido** dos campañas completamente nuevas en «Winter Assault».
- **La expansión introduce La Guardia Imperial, una nueva facción** y, además, una unidad para las anteriores razas que no estaba presente en el original.
- **El número de mapas** multijugador se incrementa hasta 50.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Relic/THQ
- **Distribuidor:** THQ **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 34,95 €
- **Web:** ***www.dawnofwargame.com/es*** Descargas, características y noticias en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 1-8
- **Unidades nuevas:** Una facción, una unidad por raza y unidades neutrales
- **Campañas:** 2 (para el Orden y para el Desorden)
- **Mapas multijugador:** 50

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,8 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB y compatible con DirectX 9.0b
- **Conexión:** Módem 56 kbps



▲ La nueva facción, la Guardia Imperial, es la gran novedad de esta fabulosa expansión, que destaca por su fuerza de choque y sus bonus defensivos.



▲ Durante alguna misión nos encontraremos con los Necróferos, una nueva raza no jugable, pero que resulta todo un desafío para derrotarla.



▲ Los gráficos siguen siendo impresionantes y ahora, además, hay mejores efectos y más detalles en el diseño de las unidades de la Guardia Imperial.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Las nuevas campañas tienen un desarrollo mucho más variado.
- El número de mapas es suficiente para estar entretenido una buena temporada.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La estética de la guardia imperial recuerda mucho a los marines.
- La dificultad de las escaramuzas: ida la impresión de que el juego hace trampas!

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — **92**
▶ **IMPRESCINDIBLE.** *La mejor recreación del universo de Warhammer jamás vista en PC.*

MODO MULTIJUGADOR — **90**
▶ **TREPIDANTE.** *La variedad de mapas y unidades da geniales escaramuzas.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Aquí se viene a morir!

Call of Duty 2

Benjamín Franklin aseguró que jamás hubo una guerra buena o una paz mala. ¡Cuánto sentimos tener que contradecirle señor Franklin!, porque... ¡¡esta guerra es de lo mejor!!



▲ Las misiones están inspiradas en batallas históricas y muestran a decenas de soldados ocupados en su propia tarea, procurando sobrevivir.

Este mes se cumplen exactamente dos años desde el lanzamiento del «Call of Duty» original. Desde entonces en Infinity Ward han estado trabajando duro para que esta segunda parte sea aún más intensa y realista. Objetivo nada fácil de conseguir, ya que una de las virtudes de «Call of Duty» fue su formidable ambientación. Sin embargo te podemos asegurar que la experiencia en «Call of Duty 2» es muchísimo más alucinante que en el primer juego. No un poquito más, no. El cambio que hay de un juego a otro es, sencillamente, brutal.

ENÉSIMA GUERRA MUNDIAL

«Call of Duty 2» está ambientado, de nuevo, en la Segunda Guerra Mundial tomando como escenario los frentes donde se resolvieron decisivas batallas. Esta vez jugamos cuatro campañas en localizaciones bien distintas y reconocibles. Verás el frente ruso desde los ojos de Vasili Ivanovich. También luchas en la zona de Egipto y El Líbano, con las fuerzas británicas, en sendas campañas. Una de ellas incluso nos podrá a los mandos de un tanque Sherman. Y, por último, penetras en el corazón de Alema-

La referencia



Call of Duty

- **Ambos comparten el mismo estilo de juego,** pero en «Call of Duty 2» se consigue mantener mejor la emoción en todo momento.
- **La ambientación de la segunda entrega** es superior en todos los aspectos.
- **«Call of Duty 2»** introduce elementos más realistas, como la posibilidad de contener la respiración al disparar o la eliminación de la barra de salud.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Infinity Ward/Activision
- Distribuidor: Activision
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Noviembre
- PVP Rec.: 49,95 €
- Web: *www.callofduty2.com* Apenas da información, pero muestra un vídeo de cómo es el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 1-64
- **Modos Multijugador:** 5 (Cuartel General, Buscar y Destruir, Capturar la bandera...)
- **Armas:** Más de 30
- **Campañas:** 4
- **Misiones:** 30

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4/Athlon 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,6 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0c y 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6800, ATI Radeon X850 o superior)
- **Conexión:** ADSL



▲ ¡Esto es la guerra! Tan realista, que sentirás que te estás enfrentando a la muerte a cada paso. Los enemigos manejan armamento pesado, se apoyan entre sí y emplean audaces tácticas para obstaculizar tu avance.



▲ La guerra no es cosa de héroes. Siempre vas con tus compañeros.



▲ Tendrás ocasión incluso de ponerte a los mandos de un tanque.



▲ En algunas misiones gozas de libertad para cumplir los objetivos. Elige bien cada táctica, porque la IA de compañeros y enemigos se readapta a tus planes.



▲ La IA enemiga nos las hará pasar canutas. Tiran granadas con destreza, evitan las nuestras y se niegan a morir sin intentar llevarnos con ellos.

nia desde las playas de Normandía, encarnando a Hill Taylor, un marine estadounidense.

El equipo de desarrollo ha trabajado sobre las mismas líneas que hicieron de «Call of Duty» uno de los mejores juegos de acción. Así, en las treinta misiones que incluye no faltan cruces de fuego intenso, asaltos a búnkers o defensa de puntos críticos frente a oleadas de enemigos que intentan conquistar nuestra posición. Todo esto, como ya sabes, en primera persona y pudiendo, una vez más, apuntar bajando la vista a la mirilla de las más de treinta réplicas exactas de las armas de los cuatro ejércitos presentes, como el Rifle Springfield norteamericano o el poderoso MP44 alemán.

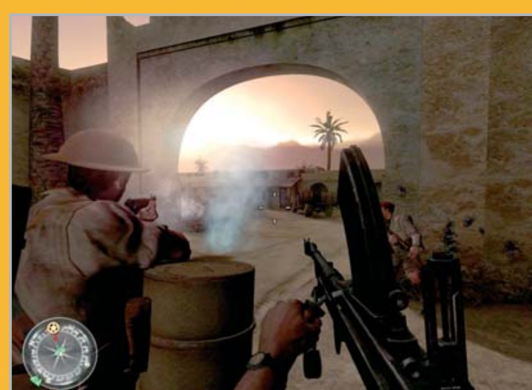
MEJORAR LA PERFECCIÓN

Cierto, hasta aquí todo parece igual. Pero no te dejes engañar porque hay novedades a patadas. Para empezar, los cambios en la jugabilidad no te dejan indiferente. En lugar de la barra de salud bastan dos disparos que acierten a tu personaje en la cabeza o en el torso para que tengas que cargar de nuevo la partida, aunque puedes ►►



Prepara las maletas, te vas a 1.941 para alistarte con los aliados y combatir en Rusia, Egipto, Francia y Alemania

¡QUÉ LISTOS SON!



INTELIGENCIA BIEN REPARTIDA. Si esperabas resolver esta guerra despilfarrando granadas, olvídate. Los soldados de «Call of Duty 2», comprabarás que hacen lo imposible por evitarlas. Y no sólo eso, ¡las utilizan para sacarte de tu cobertura y freírte a tiros! Aquí no acaba la cosa, ya que usan las granadas de humo para no dejarse intimidar por el campo abierto. Afortunadamente, tus compañeros también son bastante listos y buscan rodear al enemigo o atacan cuerpo a cuerpo si se acercan mucho.



▲ Aunque te aseguramos que las vas a pasar de todos los colores para derrotar a los nazis, de vez en cuando contemplar una escena como ésta te sube la moral de cara a cumplir tu objetivo final y ganar la guerra.


▲ ¿Normandía? Nosotros ya hemos estado allí, pero la playa era otra, Omaha. Esta es Utah, asignada a los Rangers, y verás para escalar las rocas...



▲ Ver volar el sombrero de un oficial es emocionante. ¿Eres capaz de conseguir un tiro como éste?


▲ Lástima que no puedas escuchar las bombas, porque el ambiente de guerra es brutal.

EL DEBER TE LLAMA




ACCIÓN MULTIJUGADOR. Los nuevos modos se centran más en la estrategia de equipo. Por ejemplo, en el modo Cuartel General, al principio de cada ronda hay dos posibles localizaciones para dicho cuartel. Pero sólo un equipo podrá instalarse, mientras el equipo contrario ataca para desmantelarlo. De esta forma es seguro que siempre habrá defensores y atacantes en un punto concreto.

ESTABLE Y COMPETENTE. El modo multijugador es bastante estable, idóneo, para jugar en red local. Además la calidad gráfica no disminuye en las partidas multijugador. Sólo desaparecen las voces de los soldados, aunque siempre puedes usar un micrófono y cascos, y ponerle tanto entusiasmo como si combatieras de verdad.

Disfruta de emocionantes batallas con una ambientación de cine en el mejor juego de la 2ª Guerra Mundial

▶▶ evitarlo si te pones a cubierto. Cada instante del juego está repleto de emoción y dramatismo, evitándose situaciones en las que hemos de ir hacia atrás buscando un mísero botiquín. Otra mejora es la posibilidad de aguantar la respiración para apuntar mejor con los rifles de francotirador. También puedes encontrar un nuevo y utilísimo indicador que avisa de la situación de las granadas, ya que una explosión cercana al descubierto provoca la muerte inmediata.

Pero los mayores cambios están en el ambiente y se pueden ver, escuchar y casi oler. Las nuevas condiciones climatológicas, por ejemplo, hacen de «Call of Duty 2» la experiencia bélica más emocionante que hayas vivido jamás. Las tormentas de arena, los chaparrones y las intensas nevadas casi te obligan a jugar con el abrigo puesto. El efecto de las granadas de humo es espectacular y útil a partes iguales, para procurarte una cobertura visual frente al enemigo, y a la misma altura están los de fuego, los de partículas...

SE TE HARÁ CORTO

Como ocurría en el juego original, tus compañeros –y también los enemigos– gritan continuamente avisando de localizaciones de enemigos o granadas. Todo ello construye una atmósfera en la que te sientes vulnerable, como un soldado más en plena batalla.

Aunque, claro, no iba a ser oro todo lo que reluce y lo malo de que sea tan intenso es que se hace muy corto y en apenas unas quince horas es posible terminarse las cuatro campañas. Claro, de los buenos perfumes se dice que vienen en frascos pequeños... Además, siempre te quedará el consuelo de que «Call of Duty 2» trae cinco modos multijugador que, si bien no suponen ninguna revolución, sí pueden prolongar la vida de este estupendo juego durante muchas semanas. ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Brothers in Arms Earned in blood
Incide más en los personajes y la historia que en las batallas.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 95

• Medal of Honor Pacific Assault
Si terminas «Call of Duty 2» quizá quieras intentarlo en el Pacífico.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 97

Nuestra Opinión

ES LA GUERRA EN TU PC. *Nos atrevemos a decirlo: es el mejor juego de acción bélica del momento. Una ambientación muy difícil de superar, sólo comparable a las películas de Hollywood... y no a todas. ¡Alístate, no lo dudes!*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Gracias a una extraordinaria ambientación, la sensación de inmersión que logra es absoluta.
- El diseño de la acción es soberbio.
- Impresiona el realismo de los efectos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Para disfrutar al 100% hace falta un equipazo, sin olvidar los altavoces 5.1.
- Las cuatro campañas se pasan volando.

MODO INDIVIDUAL — 98
▶ **GENIAL.** *La mejor ambientación que puedas imaginar en cuatro campañas llenas de misiones variadas y emocionantes. No te lo puedes perder.*

MODO MULTIJUGADOR — 90
▶ **ALARGA LA VIDA.** *Sin duda los cinco modos multijugador te mantendrán enganchado, pero no ofrecen nada realmente revolucionario.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Caída y auge de Roma

Barbarian Invasion

Expansión para «Rome. Total War»

Todo ha cambiado: los bárbaros amenazan por el norte, la mitad del imperio es hostil y el cristianismo tiene a los esclavos al borde de la revuelta. Malos tiempos para Roma...

Hay expansiones y expansiones. La mayoría se limita a aprovechar el tirón de ventas del juego original, aportando dos o tres detalles y una campaña. Algunas, muy pocas, ofrecen una experiencia de juego nueva, o al menos todo lo nueva que puede ser tratándose de una expansión. A ver si adivinas a cuál de los dos grupos pertenece «Barbarian Invasion»...

LAS COSAS CAMBIAN

Esperábamos mucho de esta expansión y tenemos que decirlo: mucho es lo que ofrece. Porque al margen de los típicos detallitos propios de las expansiones, que los hay, ¡ojo!, (las batallas nocturnas, la posibilidad de que las unidades puedan vadear ríos, la mejora de la IA, etc.), lo importante aquí es que el juego se ha rediseñado al cien por cien para adaptarlo a la nueva situación histórica.

Pero, vamos, que no es que «Barbarian Invasion» incluya nuevas facciones, es que ¡todas las facciones son nuevas! (21 en total), como nuevas son las más de 100 unidades incluidas, el mapa o las ¡10 campañas! Además, en las campañas la cosa cambia mucho si decides liderar una tribu bárbara o un estado (que, evidentemente, tendrá que tratar de detener las acometidas de los bárbaros mientras vigila a sus vecinos y mantiene el orden en sus ciudades).

Como te puedes imaginar, tantos cambios te obligan a replantearte por completo la estrategia de juego. O sea, que «Barbarian Invasion», sin dejar de ser «Rome Total War», ofrece una experiencia muy distinta al original. Y, la verdad, no se nos ocurre mejor piropo que ese para una expansión. ■L.E.C.

La referencia



Rome. Total War

- **«Barbarian Invasion»** se basa en una época distinta, la caída del Imperio Romano.
- **La expansión presenta** facciones y campañas totalmente nuevas, con respecto a «Rome».
- **Se ha mejorado** sensiblemente la Inteligencia Artificial en «Barbarian Invasion» y se han incorporado batallas nocturnas.



▲ Las unidades de «Barbarian Invasion» son todas nuevas y tienen un inconfundible aspecto, propio de la alta Edad Media.



▲ Roma ha dejado de tener la supremacía militar en esta expansión, aunque su ejército sigue siendo tan temible como siempre.



▲ Las batallas nocturnas son auténticamente sobrecogedoras en todo tipo de escenarios, sean bosques, asedios o campo abierto.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (voces, textos)
- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly/Sega
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.totalwar.com*** Mucha información de la serie, pero no tanta sobre la expansión.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Facciones nuevas:** 21
- **Campañas:** 10
- **Batalla históricas:** 2
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 4
- **Mapas:** 34
- **Número de jugadores:** 6
- **Conexión:** Internet y LAN.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9
- **Conexión:** ADSL.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Todo, todo, es nuevo.
- Las campañas de los bárbaros son geniales.
- El nuevo diseño de las unidades.
- Las batallas nocturnas son espectaculares.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A pesar de las evidentes mejoras, la IA sigue siendo un pelín previsible.
- En algunos escenarios nocturnos se echa de menos más visibilidad.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 97

UNA JOYA. *Se lo han currado mucho para ofrecer novedades a tope. No te decepcionará.*

MODO MULTIJUGADOR — 97

VOLVER A EMPEZAR. *Un desafío genial que te ofrece nuevos estilos de juego.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Ni un minuto de reposo

Quake 4

La mítica serie se pone al día para ofrecer una acción que pondrá al límite tu ritmo cardíaco. Los crueles y letales Strogg no te dan tregua ni un segundo y, si sigues vivo, será porque no has dejado que se enfríe el blaster...

La referencia



Doom 3

- **El mismo motor** gráfico sustenta a los dos juegos, con resultados extraordinarios en ambos casos.
- **«Doom 3» juega** más con la tensión, la angustia y la incertidumbre de lo que te espera tras cada esquina... En «Quake 4» tienes una acción más constante y mayores dosis de explosiones y disparos.
- **Los dos presentan** un desarrollo totalmente lineal.

Uno de los más esperados, uno de los más deseados... no sólo por las promesas expresadas acerca de lo que iba a ofrecer a los amantes de la acción, sino porque combina un impresionante árbol genealógico, –el que proporciona tener tras de sí una saga legendaria– con el uso de una potente tecnología, la del motor gráfico de «Doom 3». Ya está aquí «Quake 4» y, pese a lo lejos que queda ya el «Quake» original, verás que, en la última entrega del emblemático juego de id las cosas no han cambiado tanto...

VUELVEN LOS STROGG

Comienzas tu aventura tras los acontecimientos de «Quake II», en el papel de Matthew Kane, a bordo de una nave que transporta a tu pelotón y siendo parte del ataque al planeta de los Strogg. No tardarás en ser derribado y recuperar la consciencia en medio de una tremenda batalla. Te rodean explosiones, cadáveres, llamas... y un primer objetivo: reagruparte con los miembros de tu equipo.

A partir de ahí, emprendes una campaña con todo tipo de misiones que puedas imaginar: escoltar a un oficial, activar un dispositivo, destruir unas instalaciones o encontrar una salida. Aunque el desarrollo de la acción en «Quake 4» es totalmente lineal, apenas lo percibirás, porque siempre vas de un lado a otro sin tiempo de recuperar el resuello y con uno o más

Acción sin descanso, enemigos escalofriantes y miles de disparos, completan la fórmula de «Quake 4»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Raven Software/id Sofware
- **Distribuidor:** Activision **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 54,95 €
- **Web:** ***www.quake4game.com*** Argumento, noticias, imágenes, trailer y un concurso de diseño.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Armas:** 10
- **Niveles de dificultad:** 4
- **Niveles en modo individual:** 30
- **Multijugador:** Sí
- **Mapas multijugador:** 20
- **Modos multijugador:** Torneo, Deathmatch y Capturar la Bandera.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Espacio en disco:** 3,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL o Cable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X800 XT, GeForce 6600 GT)
- **Conexión:** ADSL o Cable



▲ Solo o con tus compañeros de pelotón, vivirás una experiencia repleta de acción y ritmo que te llevará por entornos interiores y exteriores utilizando distintas armas y vehículos.



▲ A mitad de juego, los strogg se empeñarán en llevarte al quirófano.



▲ El uso de algunos vehículos no será un simple detalle, sino una necesidad.



▲ El juego está lleno de enemigos tan magníficos como éste: grande, feo, invade planetas y tiene un humor de perros... por su propio bien, hazle un favor y acribíllale a balazos.



▲ Pasillos, enemigos agazapados, disparos, sobresaltos... vete al baño antes de empezar el juego porque luego no habrá quien te despegue del teclado.



objetivos en la cabeza, además de las sorpresas que se suceden, en forma de vehículos, instalaciones o giros argumentales.

NI ESTÁS SOLO, NI VAS A PIE

Apunta dos características importantes de este «Quake 4». La primera es que, en buena parte de juego no irás solo, te acompañarán otros personajes. Pueden ser médicos, técnicos o marines que te apoyarán y ayudarán a cumplir los objetivos. La otra es que tendrás ocasión de ponerte a los mandos de varios vehículos de asalto: un hovertank, un walker, un cañón antiaéreo, la ametralladora de un convoy... Todos ellos te llevarán a combatir en escenarios exteriores muy espectaculares, aunque cabe señalar que no ofrecerán demasiada libertad de movimiento. El recorrido o estará prefijado o bastante limitado geográficamente.

Los escenarios son muy variados, desde los habituales interiores metálicos hasta conductos de ventilación y tuberías, trincheras, hangares, cañones, acueductos, instalaciones médicas y aquellas en las que los strogg procesan a los seres humanos, con rastros sanguinolentos, vísceras y... bueno, lo verás por ti mismo, y entonces comprenderás la clasificación PEGI del juego.

MUCHOS ADORNOS

«Quake 4» no pretende engañar a nadie. Si bien se anunciaron características como la distinta personalidad de cada uno de los personajes que te acompañan, junto con un argumento com- ▶▶

¡HASTA LOS DIENTES!



DIEZ ARMAS DISTINTAS. «Quake 4» tiene un repertorio armamentístico variado, en el que los veteranos reconocerán algunas de sus armas favoritas: desde el básico blaster (de munición infinita) hasta la ametralladora, el rifle, el hyperblaster, el lanzagranadas y el lanzacohetes, la nailgun y la railgun, el lightning gun y el colofón final: el dark matter gun. Hay opciones para todos los gustos y situaciones, con la novedad de la existencia de "mods" que mejorarán en algún aspecto tu arma, añadiendo nuevas prestaciones.



▲ Te encontrarás con enemigos demasiado grandes, demasiado peligrosos o ambas cosas a la vez, con quienes no bastan las armas convencionales. Mejor búscate otras estrategias o, todavía mejor, un buen tanque.



▲ Escenarios variados: oscuros, luminosos, metálicos... y en las instalaciones Strogg, con toques macabros.



▲ El color rojo sangre es uno de los protagonistas del juego. Dispara sin preguntar, éstos no son tus amigos.

Subirás a vehículos, te enfrentarás a enemigos gigantescos e irás acompañado de otros marines

▶▶ pleto y detallado, finalmente no son más que pinceladas que adornan y mejoran el motivo principal del juego: la acción.

Si esto es lo que buscas –acción y espectáculo– lo encontrarás en inmensas dosis, pero si quieres mayor profundidad de juego, recoger otros objetos que no sean cargadores, armas y medikits o interactuar con algo distinto a las clásicas terminales y puertas... búscate una alternativa. Aquí se trata de recalentar las armas exterminando a todos los alienígenas que se crucen en tu camino.

ACABADO IMPECABLE

La puesta en escena, desde el primer instante y el diseño en general, nunca deja de ser impresionante. Los enemigos –aterradores– mueren de mil maneras, se despeñan desde las alturas, te atacan dando volteretas o saltos... a veces vienen en oleadas y no te queda más que disparar hasta que te duela el dedo del gatillo. En otras ocasiones los escenarios están llenos de recovecos y debes parapetarte y esperar con la mira telescópica activada hasta que veas un blanco a tu alcance. Incluso, a veces, el enemigo estará oculto, mientras que en otras será tan enorme que resultará imposible no toparse con él. Como decíamos, acción en todas sus formas, pero siempre acción.

LO QUE ESPERÁBAMOS

Que no es otra cosa que la mejor acción, con una nivel visual sobresaliente, una banda sonora cinematográfica –que sólo se deja oír en momentos puntuales– y todas las cualidades que se podrían esperar de «Quake». No hay grandes innovaciones, no revoluciona el género, pero... ¿qué importa? Se trata de una puesta al día de la serie, que mantiene su fórmula original, de sobra reconocida y que tan amada por los fans. Era, exactamente, lo que se pretendía. ■ T.G.G.

Alternativas

- **Half-Life 2**
También es un soberbio juego de acción, pero tiene más de aventura y un ritmo menos frenético.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 98

- **Painkiller**
Toneladas de acción, sangre y terror, con una ambientación gótica. Menos variado que «Quake 4».
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 98



▲ Mira que son grandes algunas criaturitas... mover no se mueve mucho, pero cuando lo hace, es para intentar rebanarte la cabeza.

¡DISPARA A TUS AMIGOS!



EL MULTIJUGADOR DE «QUAKE» aplica las mejoras técnicas del nuevo motor pero mantiene la histórica jugabilidad del estupendo «Quake III Arena», compartiendo también los mapas más recordados. Plataformas, teleportadores, puñeterías y los modos "deathmatch" y "capturar la bandera" le auguran el mejor recibimiento por parte de los fans de la serie y de los nuevos jugadores.

Nuestra Opinión

TODO ES ACCIÓN. *Es sólo acción, pero de la mejor. Variada, emocionante, rebosando calidad técnica y en todo su diseño, manteniéndote pegado al ratón. Tanto si conoces «Quake» como si no, te lo pasarás en grande.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

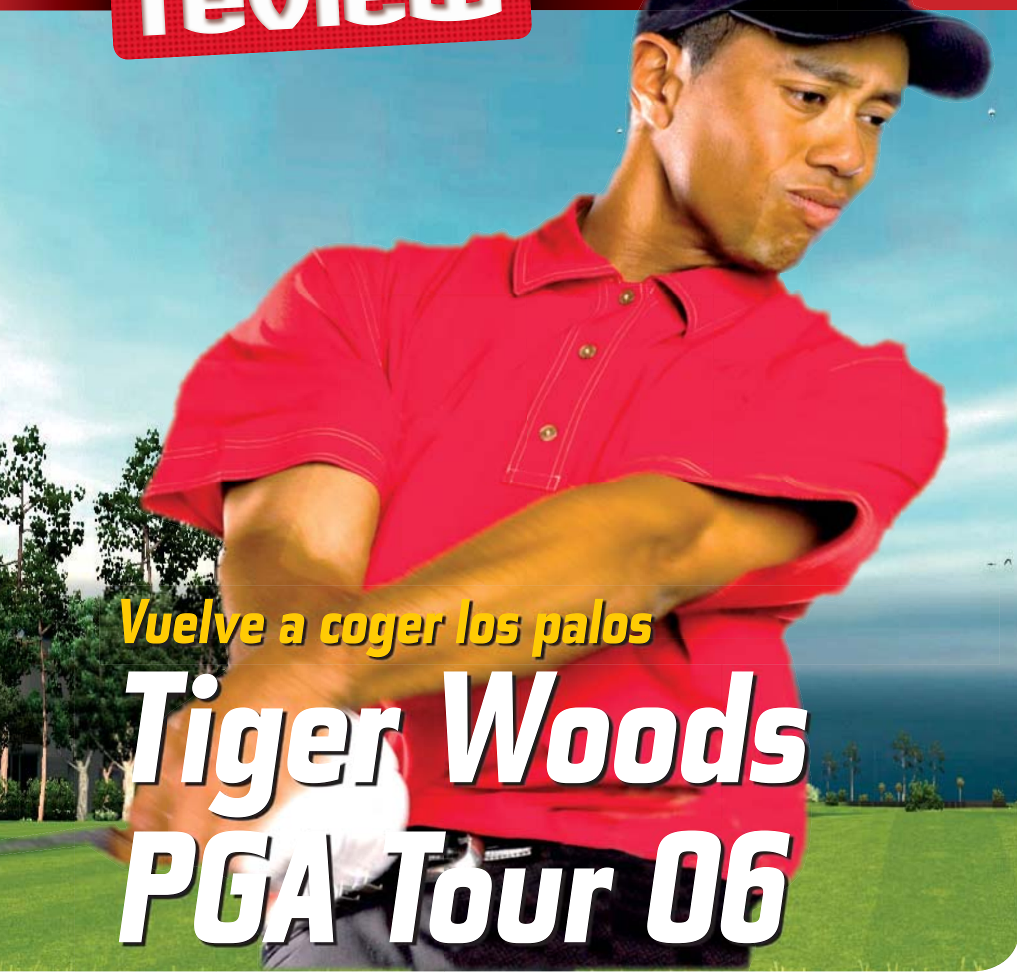
LO QUE NOS GUSTA
- El extraordinario diseño de escenarios enemigos y misiones muy variadas.
- Un completo espectáculo que saca todo el partido a la tecnología.
- Satisface a los fans y divierte a todos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Falta de novedades más radicales.
- Se echa en falta profundidad de juego, aún siendo acción pura.

MODO INDIVIDUAL
▶ **ACCIÓN Y DIVERSIÓN.** *Los objetivos y los enemigos varían, los escenarios visualmente impactantes... ¡y es increíblemente divertido!*
94

MODO MULTIJUGADOR
▶ **LA COCINA DE LA ABUELA.** *Vieja pero eficaz receta para sus mapas, elementos, modos de juego... que dará vida a mil torneos por todo el planeta.*
90

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Vuelve a coger los palos

Tiger Woods PGA Tour 06

Tan esperados y tradicionales como el turrón en Navidad: cada año llegan nuevas entregas de las sagas de EA Sports. El golf no iba a ser menos y aquí está, cargadito de novedades.

De un año a otro, ¿qué puede haber cambiado en el mundo del golf? Apenas nada: los jugadores continúan vistiendo con un atuendo que tú jamás llevarías y las bolas se siguen perdiendo por millares. Menos mal que no todo sigue igual en «Tiger Woods PGA Tour 2006». Sabiamente, la serie ha optado por ampliar y mejorar su oferta de ediciones anteriores.

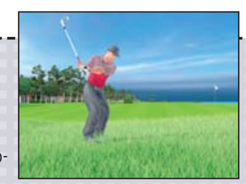
Pero, no te asustes con lo que veas la primera vez que arranques el juego, incluso aunque no hayas jugado antes a «Tiger Woods». Mucho menú, numerosas opciones... sí, pero si te dejas guiar por el juego, el aprendizaje será gradual.

ENORME, PERO ACCESIBLE

El juego contiene tutoriales, ayudas y lecciones para mejorar todos tus golpes y convertirte en un experto, tanto si manejas un golfista creado por el juego como si partes de cero y empleando el magnífico editor de jugadores, que ya estaba presente en la anterior versión.

Ya con el palo en la mano, tienes a tu disposición los modos de Práctica, Lecciones, Personalizado, PGA Tour –donde podrás empezar como un simple aficionado y llegar a lo más alto– y el nuevo modo Rivales que te lleva ciento cincuenta años atrás para que Tiger Woods demuestre ser el mejor de todos los tiempos, venciendo a jugadores legendarios. Cinco tipos de control para simular el swing, puntos y dinero para gastar mejorando a tu jugador o comprando lecciones, ropa... en este «Tiger Woods PGA Tour 06» hay mucho contenido, capaz de mantenerte con la mano sobre el ratón durante meses, si lo tuyo es el golf. ■ **T.G.G.**

La referencia



Tiger Woods PGA Tour 2005

- **La nueva edición es más completa** y ofrece más horas de juego. Más campos, más personaje y retos nuevos, como las apuestas.
- **El editor de jugadores** es prácticamente idéntico.
- **Ambos permiten jugar** y divertirse desde el principio aunque desconozcas casi por completo los fundamentos del golf.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Disponible **PVP Rec.:** 49, 95 €
- **Web:** *www.es.easports.com* Detalles básicos y algunas pantallas del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campos reales:** 11
- **Campos de fantasía:** 3
- **Golfistas del PGA Tour:** 15
- **Golfistas adicionales:** 27
- **Modos de juego:** 5
- **Métodos de Control:** 5
- **Multijugador:** Sí

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps



▲ Campos y jugadores detallados, gran cantidad de opciones, excelente nivel técnico... todo juega a tu favor, sólo queda que tú pongas tu mejor "swing".



▲ Escojas el método de control que escojas, seguro que más de una vez te vas a la temida arena.



▲ Las posibilidades de personalización para tu jugador son inagotables: rasgos físicos, atributos, ropa, complementos...

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Bastantes novedades y muchísimas opciones.
- Asequible para los principiantes, completo para los expertos.
- El nuevo modo Rivales es muy divertido.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si no eres aficionado al golf no le encontrarás la gracia al contenido más histórico del juego.
- Bueno... falta un caddy al que echarle la culpa si te equivocas de palo.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 87
APTO PARA TODOS. Ideal para los fans del deporte y divertido para todos los demás.

MODO MULTIJUGADOR 90
MUY EXTENSO. A través de EA Sports Online el juego se extiende durante meses.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La alegría de cazar monstruos

Dungeon Siege II

Has empezado luchando con los malos y eso es un problema... Pero seguro que los buenos te perdonan, aunque antes tendrás que hacerles unos cuantos favorcillos aquí y allá... ya sabes: ¡rol!



▲ **Una mazmorra de las de toda la vida... Oscuridad, monstruos por doquier y muy poco sitio para huir. Ha llegado la hora de repartir estopa.**

Un muchacho atolondrado en busca de aventuras tiene más peligro que un carro de indios. Y no digamos si encima tiene un amigo elfo que se ve a la legua que esconde un terrible secreto... Y para rematar la faena los dos van y se alistan en las huestes del malo, malísimo que ha recuperado una poderosa espada mítica y trata de dominar a todas las razas del mundo conocido...

Este es el arranque argumental de la segunda parte de uno de los juegos de rol más divertidos y trepidantes de los últimos años, «Dungeon Siege», y que se presenta con mucho más espectáculo, mucha más acción y, sobre todo, mucho, pero que mucho más rol.

LUCHA COMO QUIERAS

Comienzas el juego definiendo la raza, de entre las cuatro disponibles, así como el aspecto de tu personaje. Por supuesto, cada raza tiene unas virtudes y unas limitaciones que la hacen más o menos apropiada para las distintas clases disponibles, excepto los humanos, que son una especie de comodín. Las clases son más bien formas de

La referencia



Dungeon Siege

- ▶ **El apartado gráfico de «Dungeon Siege II»** es muy superior al de su predecesor.
- ▶ **«Dungeon Siege II»** incorpora más misiones y tramas secundarias que «Dungeon Siege».
- ▶ **Los combates y las animaciones son muy superiores** en «Dungeon Siege II», como casi todo el resto de los elementos técnicos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- ▶ **Género:** Rol
- ▶ **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- ▶ **Estudio/Compañía:** Microsoft/Gas Powered G.
- ▶ **Distribuidor:** Microsoft **Nº de CDs:** 4
- ▶ **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 54,99 €
- ▶ **Web:** ***www.gaspowered.com/ds2/*** Muy completa, con imágenes, consejos y buenas descargas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- ▶ **Razas:** 4
- ▶ **Clases:** 4
- ▶ **Grupos:** Hasta seis miembros
- ▶ **Modos de juego:** 3
- ▶ **Multijugador:** Sí
- ▶ **Número de jugadores:** 4
- ▶ **Opciones conexión:** Red local, Internet, GameSpy

ANALIZADO EN

- ▶ **CPU:** Pentium 4 a 2,8 GHz
- ▶ **RAM:** 512 MB
- ▶ **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- ▶ **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- ▶ **CPU:** Pentium 1 GHz
- ▶ **RAM:** 256 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 4 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 7000 o superior
- ▶ **Conexión:** 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- ▶ **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- ▶ **RAM:** 512 MB
- ▶ **Espacio en disco:** 4 GB
- ▶ **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- ▶ **Conexión:** ADSL



▲ Enfréntate a las fuerzas del mal con la fuerza de tu hacha, la precisión de tu arco, la energía de tu magia o tus poderes elementales a lo largo de innumerables escenarios y aventuras en el mundo de Aranna.



▲ Los buenos te han hecho prisionero... Más te vale hacer algo y pronto.



▲ Si creías que «Dungeon Siege» tenía enemigos grandes, verás ahora.



▲ El apartado gráfico es impecable. Los efectos, los paisajes, los personajes... todo está bordado hasta el último detalle.



▲ Hablar es vital para conseguir información pero también para encontrar nuevas aventuras que te proporcionen dinero, objetos valiosos y experiencia.

combatir. Existe el cuerpo a cuerpo puro y duro, la lucha a distancia (con armas arrojadizas), la magia de combate (la magia que hace daño) y la magia natural (centrada en conjutos de curación y potenciación de atributos).

Todos los personajes, con independencia de su raza, pueden desarrollar cualquiera de las cuatro clases en cualquier momento de la partida, es decir, que puedes empezar buscando crecer como guerrero del cuerpo a cuerpo para luego comenzar a desarrollar poderes relacionados con la magia natural. ¿Que cómo se hace eso? Muy sencillo, la experiencia en cada una de las disciplinas se adquiere ejecutándola, o sea, que cuanto más luches cuerpo a cuerpo más subes de nivel en esta clase. Pero si de pronto te pones a tirar rayos, empezarás a mover tu "contador" de experiencia como mago de combate.

Durante la partida manejas a tu héroe principal, pero también a los distintos aventureros que se vayan uniendo al grupo (gestionando sus inventarios y su forma de combatir). Básicamente tu tarea consiste en ir resolviendo las "quest" principales, necesarias para avanzar en la aventura, y las secundarias que quieras, que te darán expe- ▶▶



Resuelve las quest, lucha, sube de nivel, recoge objetos y armas, gestiona tu grupo y hazte un héroe de leyenda

CUATRO RAZAS PARA LA GLORIA



A CADA UNO LO SUYO. Cada raza presenta una serie de particularidades, aunque todas pueden ejercer las cuatro modalidades de combate existentes. Las dríadas son excelentes para la magia natural, pero también tienen gran agilidad, destreza e inteligencia. Los elfos son los más inteligentes y destacan en la magia. Los semigigantes son los mejores guerreros para el cuerpo a cuerpo. Por último, los humanos, son una especie de comodín y se pueden utilizar en cualquier de las cuatro clases, indistintamente.



▲ La especialización en distintos tipos de magia o armas sacará a relucir todo su potencial a medida que avances en el juego, enfrentándote a enemigos cada vez más duros y con resistencias cada vez mayores a tus poderes.



▲ En las tiendas puedes vender o comprar los objetos y las armas, hacerte con pociones de vida o energía o incluso adquirir una mascota.



▲ La calidad visual del juego ha aumentado muchos puntos sobre los que pudiste ver en el original.



▲ El bosque está lleno de secretos: santuarios mágicos, hierbas, emboscadas mortales... Ve con cuidado.

ESPADAS, ESCUDOS Y MÁS



HISTORIA CLÁSICA. En el principio de los tiempos Zaramorth dominaba el mundo gracias a la magia subterránea, concentrada en una espada. Azunai también había aprendido a manejar la magia del subsuelo, con un escudo mágico. Se enfrentaron en un cataclismo que los hizo desaparecer. Miles de años después, Valdis ha recuperado la espada y amenaza a todos los pueblos...

> **«Dungeon Siege 2» ofrece más rol clásico en infinidad de aventuras, y sin perder un ápice de acción**

►► riencia, poder, dinero y objetos valiosos, moviéndote por extensos mapas llenos de teletransportadores para recorrer largas distancias, pasajes escondidos y, sobre todo, cientos de enemigos.

MONSTRUOS

En «Dungeon Siege II» los verdaderos protagonistas son los monstruos. Los encontrarás de todos los tamaños, colores y formas. Desde los extraños seres vegetales invocados por las dríadas hasta las enormes bestias berracas o los hechiceros de los desolladores.

Los combates se resuelven con mucha acción y un poco de estrategia. Tienes que equipar a los héroes con las mejores armas, y tratar de que hagan lo que mejor sepan hacer. Luego tampoco viene mal mirar los puntos débiles de los enemigos (los ataques cuerpo a cuerpo, el fuego, etc...). Con cada combate ganado obtienes dinero, objetos y experiencia.

Los objetos se van acumulando en el inventario, muy parecido al de «Diablo II», junto a las clásicas pociones de vida y de maná. En las distintas tiendas puedes vender los que no uses o comprar nuevos. La variedad de los objetos es enorme: guantes, anillos, armaduras, cascos, objetos mágicos y todo tipo de armas, adornos y fruslerías...

¡VIVA EL ESPECTÁCULO!

El apartado técnico es de lujo. Entornos tridimensionales con una disposición de cámaras intuitiva y manejable, en la que nunca pierdes el control de la visión, personajes muy detallados (tanto héroes principales como enemigos) y, sobre todo, una colección de efectos visuales y sonoros, y un diseño de razas y atuendos excepcional.

«Dungeon Siege II» ofrece, en definitiva, toda la trepidante acción de títulos como «Diablo II», con la complejidad rolera de toda la vida, y un despliegue gráfico a la última... O sea, un juegazo. ■**L.E.C.**

Alternativas

- **Caballeros de la Antigua República**
  Otro juegazo de rol, aunque ambientado en Star Wars.
  ► Más inf. MM 108 ► Nota: 94
- **Sacred**
  También lleno de enemigos, objetos, protagonistas y quests, aunque inferior gráficamente.
  ► Más inf. MM 115 ► Nota: 92

Nuestra Opinión

ACCIÓN Y AVENTURA AL ROJO VIVO. *Mezcla lo mejor del rol –un mundo propio lleno de opciones y aventuras– con lo mejor de la acción, gracias a los combates contra miles de enemigos. Es imposible que te aburras.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La enorme cantidad de misiones disponibles.
- Los efectos de luz y las animaciones.
- La acción sin freno gracias a su sencillo manejo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echan de menos unas cuantas razas más...
- No es muy original que digamos.

MODO INDIVIDUAL

►**TREPIDANTE.** *La aventura engancha desde el principio y la variedad de héroes del grupo evita la monotonía. ¡Hay decenas de misiones y escenarios!*

92

MODO MULTIJUGADOR

93

►**SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS SÍ.** *La diversión se multiplica hasta el infinito cuando compartes tus aventuras con tus amigos en Internet.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Campeón, en la prórroga

Pro Evolution Soccer 5

Si estás harto de ver a tu equipo al final de la tabla, lo mejor es que te sientes frente al PC y tomes las riendas del club. No vas a salir en las portadas de los periódicos, pero te lo vas a pasar pipa.



▲ La IA ha experimentado retoques y se han añadido nuevas posiciones tácticas en el terreno de juego. ¡Ya verás como presionan los rivales!

Está claro que el apasionante mundo del fútbol no sólo genera polémica en el terreno de juego. Y si no, que les pregunten los cientos de miles de jugadores de todo el mundo cuál es el mejor juego de fútbol para PC. ¿«FIFA» o «Pro Evolution Soccer»?

Llevamos oyendo la misma cantinela los tres últimos años y, la verdad, nosotros estamos encantados con esta competitividad, porque jugar al fútbol en nuestros ordenadores se está convirtiendo en una experiencia única y muy cercana a la realidad, gracias a las mejoras que una y otra serie deportiva va introduciendo año tras año. La evolución es constante y lo verás si cuentas con el último «PES», que es una auténtica pasada.

FÚTBOL EN ESTADO PURO

El título de «Pro Evolution Soccer» ha estado íntimamente ligado a la simulación futbolística más rigurosa y divertida, así que en esta entrega no iba a ser menos. Y es que, «PES 5», sigue destacando donde otros juegos no son capaces de llegar: el realismo de los partidos. Es cierto que aún falta por introducir un mayor número

La referencia



Pro Evolution Soccer 4

- **Ambos son los mejores juegos de fútbol** en su género, la simulación deportiva.
- **«PES 5» tiene una base de datos mayor** y actualizada, mejores gráficos y una IA más depurada.
- **«PES 5» incluye partidas online** a través de Internet, y no sólo en red como en «PES 4». Pero a los dos les falta más posibilidades en modo multijugador.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** KCET/Konami
- **Distribuidor:** Konami **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***http://www.pes5.net*** Aún en construcción, pero se espera un gran contenido actualizado.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Partido, Liga, Liga Master, Copa, Entrenamiento
- **Número de selecciones:** 52
- **Número de clubes:** 142
- **Ligas:** 8
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** PIII 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56,6 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



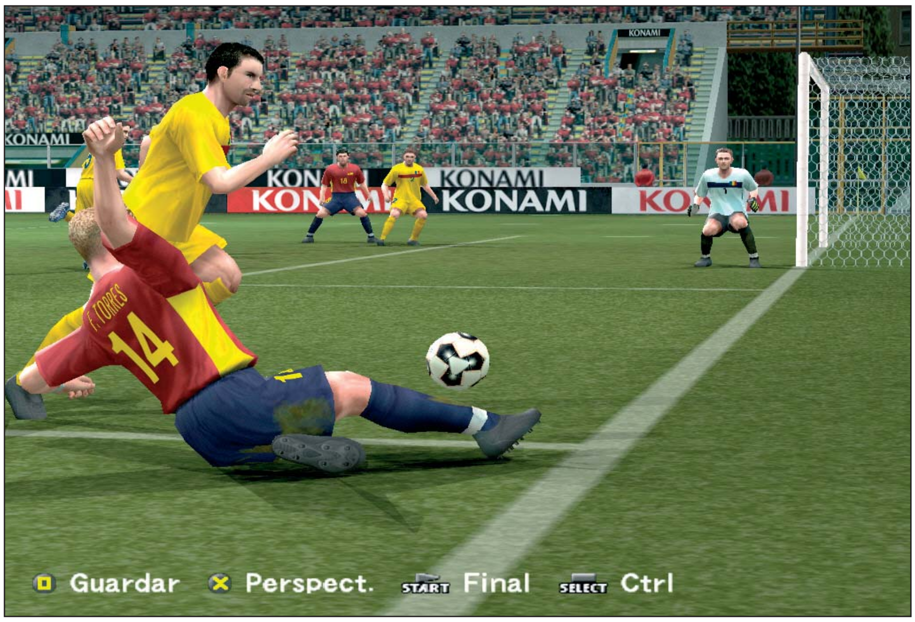
▲ El último «Pro Evolution» es nuevamente un auténtico simulador de fútbol. Todo lo que se ves en un partido real puede pasar perfectamente en el monitor de tu ordenador. Así de espectacular es este magnífico juego.



▲ Aunque hay más, siguen faltando jugadores reales, sobre todo de la liga inglesa.



▲ Existen muchas cámaras diferentes que varían su inclinación e incluso pueden desplazarse. La más alejada ofrece una visión más táctica del fútbol.



▲ La continuación incluye un buen puñado de novedades, aunque lo que mejor se aprecia es una mejora en la calidad técnica, sobre todo en los primeros planos de los jugadores. ¡Mira cómo el "Niño" la pone desde la banda!



▲ La regla del fuera de juego está muy bien reflejada. El árbitro no pitará si "pasas" de ir a por el balón aunque estén en posición antirreglamentaria.

de licencias oficiales –sobre todo de jugadores de la Premiere League– o que los comentarios no son siempre acertados... Sin embargo, de todo esto ni te acuerdas cuando ajustas tu gamepad a las manos. Entonces, es cuando ves que todos los jugadores reaccionan como lo hacen habitualmente en tu televisor: pases al hueco, desmarques, regates, presión, contraataques, jugadas absurdas... Todo, absolutamente todo lo que se entiende por un partido de fútbol, tiene cabida en este sensacional juego.

Pero si eres un seguidor de «Pro Evolution Soccer», dirás, no sin razón, que esto ya lo habíamos vivido en anteriores entregas, así que te estarás preguntando cuáles son las novedades que hacen que esta continuación merezca la pena.

POCO REFUERZO

Aunque «PES 5» nos haya gustado una barbaridad y sus partidas sean un derroche de adicción, hay que reconocer que las novedades incluidas no suponen grandes mejoras. En líneas generales, éstas se concentran en el aspecto técnico: nuevas animaciones y movimientos, una IA más perfeccionada, nuevas posiciones de los juga- ▶▶



Elige un equipo, una alineación, una táctica... y salta al terreno de juego para disfrutar de toda la magia del fútbol

EL RETO DE LOS CAMPEONES



UN ENTRENAMIENTO DIVERTIDO. Siempre viene bien poner en práctica nuestras habilidades con el esférico. Y para ello en «PES 5» se incluyen una serie de retos que vienen a ser una de las opciones más divertidas del juego. A modo de minijuegos debes demostrar tu habilidad con el regate, hacer el mayor número de pases seguidos en un rondo, o chutar a puerta con una diana de puntuaciones. Y es que además de divertido, te servirá para mejorar tus habilidades de cara a las competiciones reales.



▲ Los porteros son más ágiles y espectaculares que nunca, y deberás afinar al límite para poder marcar gol. La dificultad es alta pero invita a seguir jugando. Aunque... bueno, siempre puedes pillarles despistados, son humanos.



▲ Un jugador se puede lesionar fortuitamente y el árbitro parará el juego cuando se percate de la situación. Es otra novedad que potencia el realismo.



▲ Los personajes de los jugadores más famosos cuentan con rostros y animaciones casi calcados de los reales.



▲ Cuando la nieve aparece el terreno se vuelve mucho más rápido y apenas se pueden trazar jugadas

JUEGO PARA RATO



¡COMIENZA LA COMPETICIÓN!. En «PES 5» se incluyen las opciones típicas de la saga que te tendrán ocupado durante muchos meses. Aparte de los clásicos Liga y Copa, la Liga Master es la competición que centrará toda nuestra atención, ya que implica un desafío con toques de manager. Deberás empezar desde las ligas inferiores para llevar a tu equipo a lo más alto de la clasificación.

Las mayor parte de las mejoras están destinadas a elevar el realismo de la simulación sobre el terreno de juego

▶▶ dores en el campo, más regates y disparos, nuevas condiciones climatológicas y un mayor control sobre el portero a la hora de sacar el balón rápido... Dejando de lado aquello que afecta a la jugabilidad, encontramos nuevas licencias oficiales: más jugadores y equipos reales. Sin embargo, no todas las plantillas están al día, faltan algunos fichajes de última hora, como demuestra la ausencia de Sergio Ramos, por ejemplo. Menos mal que existe un editor que nos permite cambiarlo todo fácilmente y, con un poco de paciencia, podrás tenerlo plenamente actualizado a la presente temporada.

Por último, se ha mejorado la opción multijugador que ahora posibilita enfrentamientos a través de Internet, aunque seguimos echando en falta celebrar torneos y ligas con una veintena de jugadores.

¿DORMIDA EN LOS LAURELES?

La saga «PES» irrumpió en nuestros PCs con una fuerza brutal y se proclamó, en el acto, como el simulador de fútbol más realista del momento. Y su quinta entrega, tercera en nuestra plataforma, tiene argumentos más que suficientes para seguir siendo la referencia. La estupenda física del balón, los definidos gráficos y sobre todo, el enorme realismo de sus partidos, son aspectos suficientes para dejar más que satisfechos a todos los amantes del fútbol. Pero, no obstante, creemos que se ha perdido una nueva oportunidad para retocar unos pocos aspectos que necesitan mejora, como por ejemplo la complejidad que existe en algunos pases por alto, actualizar y expandir la base de datos y, por qué no, hacer de una vez por todas un modo multijugador a la altura de la simulación. Pero mientras esperamos a que «PES 6» nos traiga todo eso el año que viene, habrá que "conformarse" con la mejor simulación de fútbol de todos los tiempos, que no es poco. ■ J.M.H.

Alternativas

- **FIFA 2006**
El gran rival de «PES» incluye una base de datos sublime y una jugabilidad a prueba de bombas.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 87

- **Total Club Manager 2006**
Fútbol desde los despachos, es el mánager más completo.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

GALÁCTICO PERO ACOMODADO. *Disfruta del deporte rey como si estuvieses en el campo de fútbol con el simulador más real. Aunque tal vez eches en falta alguna novedad de más peso respecto de «PES 4».*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El realismo de la simulación es brutal. ¡Esto sí que es fútbol!
- La base de datos es más completa.
- Por fin se ha incluido un modo multijugador online.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aún faltan muchos jugadores, estadios y competiciones oficiales.
- Sigue sin explotar el multijugador.

MODO INDIVIDUAL

▶ **EL MEJOR FÚTBOL.** *Las novedades sirven para hacerlo todavía más realista. Sigue siendo la simulación en PC más cercana al fútbol de verdad.*

89

MODO MULTIJUGADOR

75

▶ **ALGO DESAPROVECHADO.** *Disputar sólo partidos sueltos, aunque tremendos, resulta limitado. Queremos torneos y ligas a lo grande, vamos, ¡como en «FIFA 06»!*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía



Historias de la Gran Guerra

Brothers in Arms Earned in Blood

Lo bueno de hacer la guerra por tu cuenta es que puedes ir a lo loco. Pero, cuando eres oficial, la cosa cambia. Tienes que cuidar a tus chicos y, ¿sabes qué?: al final les coges cariño y todo...



▲ Controlar un grupo de soldados cuando a tu alrededor todo salta por los aires no es sencillo, así que planifica tus acciones y da órdenes precisas.

La primera entrega de «Brothers in Arms» sorprendía a los aficionados a la acción bélica con una original mezcla de juego en primera persona y combates tácticos. Pero ahora, perdido el factor sorpresa, su segunda parte tiene por delante la difícil tarea de confirmar aquellas buenas sensaciones y desarrollarlas de forma más compleja.

RIGOR HISTÓRICO

«Earned in Blood» te pone en la piel del Sargento Hartstock, un paracaidista norteamericano que participa en el Desembarco de Normandía y te cuenta las batallas en las que se vio envuelto, junto con sus hombres, en los días posteriores al mismo. Como sucedía en la primera parte, el juego te hace participar en hechos históricos, pero desde el punto de vista de sus protagonistas, que fueron en su mayor parte personajes reales. Todo esto le da al juego un tono épico pero a la vez cercano, que es, sin duda, uno de sus principales aciertos.

Parte de esta cercanía viene dada, también, por el especial sistema de juego que propone. Al igual que la primera entrega, en «Earned

La referencia



Brothers in Arms

- **Los dos juegos tienen** el mismo sistema: dirigir una patrulla de soldados combinando la acción con los combates tácticos.
- **«Earned in Blood»** incorpora nuevas armas y vehículos, y los enemigos son mucho más inteligentes que en «Brothers in Arms: Road to Hill 30».
- **Esta entrega** incluye un modo de escaramuzas cooperativo, original.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (@*! · 16+)
- **Género:** Acción táctica
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Gearbox/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Octubre 2005 **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***brothersinarmsgame.com*** Abundante información y un buen diseño, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones en la campaña:** 13
- **Modos de juego:** 3
- **Tipos de escaramuzas:** Objetivo, Defensa, Asalto contra el reloj, "Tour of Duty".
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2 ó 4
- **Mapas multijugador:** 20

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 64 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 a 2,5 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Tu misión en esta guerra no es sólo acabar con el enemigo. También tienes que asegurarte de que tus hombres vuelvan con vida. ¡Es tu responsabilidad! Así que ya sabes, poco disparar y mucho planificar...



▲ El mapa táctico permite observar toda la zona y planificar la acción.



▲ En el multijugador y la escaramuza puedes jugar con el bando alemán.



▲ El sistema de control es realmente sencillo y con sólo un par de pulsaciones del ratón puedes dirigir sin problemas a los hombres de tu equipo.



▲ Es fundamental que escojas en cada momento la mejor ubicación para tus equipos. De ello depende la victoria en la batalla.



in Blood» controlas a tu personaje en primera persona, como en cualquier juego de acción bélica, pero con el añadido de que te acompañan uno o dos grupos de hasta tres soldados cada uno, a los que puedes dar órdenes para que luchen junto a ti.

Estas órdenes son bastante sencillas –ordenar que te sigan, que se dirijan a un punto específico, que disparen contra un enemigo o que carguen contra él–, pero combinándolas se pueden desarrollar tácticas realmente variadas y complejas.

Ponte al frente de un escuadrón en decenas de batallas y asegúrate de que tus chicos regresan a casa de una pieza

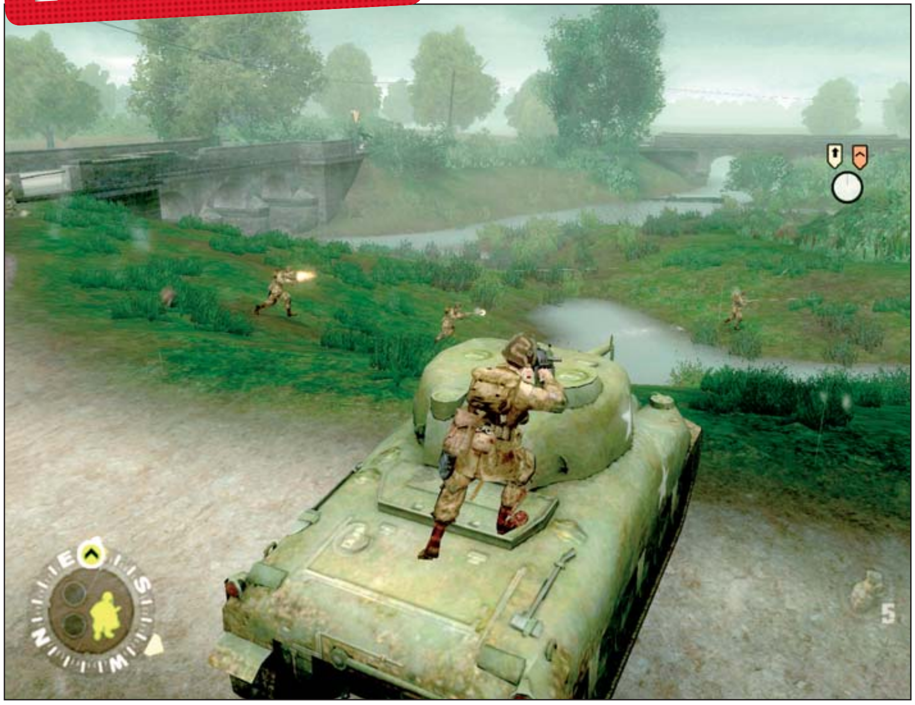
Por supuesto, todo en el juego se ha diseñado para potenciar este aspecto táctico: desde los mapas, que son muy detallados e intrincados y con montones de objetos tras los que parapetarnos, hasta el comportamiento de los enemigos, que también luchan en pequeños grupos y cuentan con una inteligencia artificial muy elevada.

Afortunadamente, el juego permite parar la acción –como ocurría en el original– y pasar a un mapa 3D en vista cenital sobre el que examinar la situación y planificar sin prisas lo que vayas a hacer, lo que resulta obligatorio para tener alguna posibilidad de superar con éxito cada misión, ya que hasta el más pequeño detalle puede resultar determinante. Y el resultado es una jugabilidad soberbia con un ritmo absorbente, casi más cercana a una película bélica que a un juego clásico de acción. ▶▶

¡NO ME MIRES CON ESOS OJOS!



REALISMO MÁXIMO. Uno de los aspectos más destacados de «Earned in Blood» es la forma en que te sumerge en la aventura. Para conseguirlo cuenta con muchos recursos, pero uno de los más importantes es su realismo argumental y gráfico. En cuanto al primero, muchos de los protagonistas del juego son soldados reales que lucharon en la guerra. En cuanto a los gráficos, no hay más que ver la expresividad de las caras para comprender que resulta realmente difícil no preocuparse por la suerte de tus soldados.



▲ En algunas misiones contamos con el apoyo de tanques. Podemos incluso subirnos a uno de ellos para usar su ametralladora, obteniendo además una ventaja inigualable en la visualización del campo de batalla.



▲ El modo cooperativo, en el que podemos participar mano a mano junto a otro jugador, es uno de los principales aciertos de «Earned in Blood».

UN ENEMIGO PELIGROSO





INTELIGENCIA POCO ARTIFICIAL. Si uno de los problemas del juego original era que los soldados enemigos demostraban un comportamiento muy monótono y previsible, la cosa ha cambiado radicalmente en esta nueva entrega de la serie gracias, sobre todo, a una nueva y excepcional Inteligencia Artificial.

¡ACTÚAN COMO TÚ! Ahora los enemigos se comportan exactamente igual que podrías hacerlo tú. Pelean en pequeños grupos, cubriéndose los unos a los otros con sus disparos, retrocediendo a posiciones más ventajosas y tendiéndote emboscadas a la menor oportunidad. En el nivel de dificultad más elevado, sólo apto para expertos o masoquistas, el desafío que presentan es terrible.



▲ No avances a lo loco. Parapeta a tus chicos mientras ganas terreno y rodeas al enemigo.



▲ Cuando se suceden las explosiones durante la batalla, poder ver algo entre las nubes de polvo es un milagro.

El realismo que destila y su sobrecogedora ambientación hacen que te sientas dentro de una película

▸▸ JUEGO EN CANTIDAD

La campaña principal de «Earned in Blood» está compuesta por trece escenarios, repletos cada uno de ellos de montones de misiones, por lo que acabarla es una tarea considerable. Aun así, el juego incluye también un modo de escaramuzas, una de las grandes novedades en esta segunda parte, en el que se puede, si así lo quieres jugar en uno u otro bando, como aliados o como alemanes, y que te enfrenta a cinco misiones diferentes para cada bando.

Lo mejor de este modo, sin duda, es que el juego permite a dos jugadores, ya sea en red local o a través de Internet, participar en estas misiones en modo cooperativo. Y si a esto le añadimos un multijugador, con las mismas opciones de conexión, lo que tenemos es un juego realmente variado y que te ofrece diversión para mucho, pero que mucho tiempo.

DE CINE

El apartado en el que menos novedades se notan, aparentemente, es el tecnológico, pero incluso así los gráficos del juego resultan impresionantes gracias al estupendo trabajo realizado por Gearbox, que ha acabado dotando a «Earned in Blood» de un nivel de realismo excepcional. Los modelos de los personajes, el diseño de los escenarios, los efectos visuales –como la lluvia o las explosiones–, las expresiones faciales... todo se ha realizado con un nivel de detalle enorme, de manera que el resultado es casi cinematográfico.

Y es que, lo mires por donde lo mires, lo que te encuentras es un juego realmente bueno, que claramente supera lo realizado en la entrega original –aunque vaya en una dirección prácticamente idéntica–. Si buscas un desafío que vaya más allá del clásico "mata a todo lo que se mueva", estás ante una opción que resulta, más que recomendable, casi obligatoria. ■ **J.P.V.**

Alternativas

• MOH Pacific Assault
Sin duda, de lo mejorcito que hay en acción bélica, ambientada en la Segunda Guerra Mundial.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 97

• Republic Commando
Si te va la acción táctica, prueba a dirigir un comando de soldados clon en el universo Star Wars.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

LA GUERRA EN EQUIPO. ***Dirige a un grupo de soldados y supervisa sus tácticas de combate, batalla tras batalla. Si quieres saber cómo fue la Segunda Guerra Mundial hay pocos juegos que resulten más realistas que éste.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El sistema de juego es muy fácil de controlar, aunque ofrece innumerables posibilidades y decisiones.
- Está totalmente traducido y doblado al castellano, lo que siempre ayuda.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunas misiones son muuuuy lentas.
- A veces tus hombres no obedecen las órdenes con la rapidez que deberían.

MODO INDIVIDUAL
▶ ***PELEAR CON LA CABEZA.*** *Tan genial como su predecesor y mucho más profundo. Te ofrece una experiencia variada, compleja y muy absobente.*
95

MODO MULTIJUGADOR
94
▶ ***CODO CON CODO.*** *El modo cooperativo es todo un acierto, y es que planificar las tácticas en compañía de un amigo resulta divertidísimo.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡A las catacumbas!

Dragonshard

Saca brillo a tu espada porque minotauros, momias, medusas y otras criaturas se acercan amenazantes. ¿Lucharás valientemente o te esconderás en esas catacumbas...?



▲ **«Dragonshard» lleva la acción a dos niveles diferentes: la superficie, donde impera la estrategia, y el subterráneo, dominado por el rol.**

Con más de treinta años de antigüedad y millones de seguidores, el popular juego de tablero "Dungeons & Dragons" seguía sin tener un juego de estrategia que le hiciese justicia. Algo a lo que quiere poner fin «Dragonshard», un juego ambientado en el mundo de Eberron y dispuesto a sorprender gracias a su jugabilidad asombrosa, una fabulosa historia y una sorprendente combinación de géneros.

UN JUEGO LEGENDARIO

Según cuentan los ancianos, dos gigantescos dragones lucharon entre sí y sus cuerpos dieron lugar al fantástico mundo de Eberron. Desde entonces, una lluvia de cristales dragontinos azota Eberron constantemente. Se sabe que el más grande de todos los cristales, el Corazón de Sibery, posee un poder infinito, por lo que es ansiado por todos: los hombres lagarto lo cuidan celosamente, la Orden de la Llama (humanos, elfos, enanos...) preferiría que estuviese en su poder y los Umbragen, seres oscuros, andan detrás de él con desesperación y nos harán la vida imposible en las dos campañas del modo his-

La referencia



Warcraft III

- **Mezclan rol y estrategia** aunque en «Dragonshard» no sube de nivel el héroe, sino las unidades.
- **En «Dragonshard»** no es tan importante la gestión de recursos.
- **Los dos ofrecen una estética** de ambientación similar, con gráficos coloridos y unidades muy reconocibles en sus distintos tipos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Liquid Entertainment/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Octubre 2005 **PVP Rec:** 39,99 €
- **Web:** *www.atari.com/dragonshard/sp* Una preciosa web con información y curiosas descargas.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores** 1-8
- **Mapas multijugador:** 10
- **Razas:** 3 (Orden de la Llama, hombres lagarto y Umbragen)
- **Criaturas por Raza:** 4 Héroes, 10 capitanes y 1 Titán
- **Recursos:** 2 (Oro y cristal)

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III/Athlon 1,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible T&L por hardware
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o superior
- **Conexión:** ADSL



▲ Sumérgete en el mundo de "Dungeons & Dragons" en una fantástica aventura que mezcla rol y estrategia en tiempo real, de forma muy original, atractiva y muy jugable.



▲ Aunque el héroe no sube de nivel puede encontrar armas espectaculares.



▲ Los múltiples objetivos secundarios ponen a prueba todo tu ingenio.



▲ Cada una de las tres razas disponibles en «Dragonshard» tiene acceso a una unidad titánica que podrá cambiar el rumbo de la batalla, como el Fénix de la Orden de la Llama.



▲ Todas las criaturas a pie pueden recolectar ambos recursos (oro y cristal) por lo que no necesitas ninguna unidad especializada.

toria. Tu objetivo final será hacerte con el Corazón de Sibery, si eliges a la Orden, o defenderlo de los demás ejércitos si te metes en la piel de los hombres lagarto.

No será tarea fácil, ya que no sólo te verás las caras con los ejércitos rivales. Todos los mapas están plagados de enemigos neutrales –o creeps– que van desde simples sapos venenosos hasta temibles Contempladores. Para lograr tus objetivos no sólo dispones de cuatro héroes por bando. También puedes construir un pueblo para reclutar hasta once tipos diferentes de criaturas tan dispares como tortugas escupidoras, golems, chamanes lagarto o incluso un Fénix. Hasta aquí puede parecer un juego de estrategia corriente, con el correspondiente lío de unidades y grupos, pero te aseguramos que de eso, nada.

EL DOBLE DE FANTÁSTICO

Las diferencias con cualquier juego de estrategia clásico es que todos los mapas se dividen en dos planos: superficie e inframundo. Mientras que arriba predomina la estrategia, con ejércitos enormes, el inframundo deja un excelente sabor a rol clásico al más puro estilo ▸▸



EXPLORA LAS PROFUNDIDADES



CADA ESCENARIO, DOS NIVELES. Tanto en las campañas como en el modo multijugador, los escenarios siempre se componen de dos niveles perfectamente definidos y unidos por portales. A veces explorar las ruinas es la única forma de sortear un obstáculo de la superficie. Pero explorar ambos planos es imprescindible para el desarrollo de tu pueblo, ya que el cristal dragontino sólo se encuentra en la superficie y el oro se consigue mejor en las catacumbas, abriendo cofres o derrotando a grandes enemigos.

Entra en un mundo de fantasía, dirige ejércitos en la superficie y únete a los aventureros en profundas mazmorras



▲ Los grandes enemigos finales son espectaculares y sus habilidades especiales están muy bien usadas por la Inteligencia Artificial. ¡Te las hacen pasar canutas!



▲ La utilización de las bases resulta algo confusa ya que está todo muy unido y es algo complicado distinguir los edificios.



▲ En un juego de "D&D" no podía faltar el Contemplador (Beholder). Y no será la única criatura que te suene...



▲ A las profundidades sólo puedes llevar capitanes que no vuelen. La estrategia depende de ti.

UN CONTROL REVOLUCIONARIO



PARA TODOS LOS PÚBLICOS. El control de las unidades es revolucionario ya que se ha puesto fin a lo de tener que aprender cientos de atajos para las habilidades de las criaturas. Todas las unidades tienen de una a tres habilidades y es tan sencillo como que del F1 al F3 se activa la habilidad de las unidades que tengamos seleccionadas. ¿Cómo es que a nadie se le había ocurrido antes?

Prueba algo nuevo en una mezcla de rol y estrategia como no se había hecho antes y que te dejará pasmado

▶▶ "Dungeons & Dragons": ganas experiencia, tus héroes pueden descansar, hay cientos de trampas, oro, acertijos y enemigos... Pero en «Dragonshard» no gana experiencia el héroe, sino las criaturas.

Matando enemigos y cumpliendo misiones secundarias, consigues experiencia para invertir en un tipo de capitanes, que son los que puedes reclutar en los edificios. El nivel de estos capitanes no influye sólo en su daño y su vida, sino también en sus habilidades y, lo más importante, en el número de soldados que puede reclutar.

Hay más diferencias con los juegos de estrategia clásicos, como la ausencia de "ciudadanos", ya que son los propios capitanes los que recogen los cristales (que caen en el mapa siempre aleatoriamente) y el oro (obtenido al matar enemigos, de cofres cerrados con llave o de recompensas de misiones), pero te invitamos a que las descubras tú mismo.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Muchos son los aspectos que destacan en «Dragonshard». Sus fantásticos gráficos, llenos de detalles, y sus espectaculares escenarios, sorprenderán por su variedad y sencillez. Su perfecto control que permite, sin tener que aprender numerosos atajos de teclado, manejar las habilidades de todas tus criaturas con soltura. Las misiones, totalmente "rejugables"; aunque termines los objetivos principales en cada una, te dejas algo por completar. Su La banda sonora que cumple y el magnífico doblaje, con decenas de comentarios y voces que alcanzan un nivel de interpretación muy alto. Por último, el multijugador, que sólo peca de tener diez escenarios pero seguro que, con el tiempo, irán aumentando, completa un juego genial.

Tanto si eres un fan de la estrategia como si no sabes ni lo que es la microgestión, te encantará. ¿Te vienes a Eberron? ■ **D.M..S.**

Alternativas

- **Dungeon Siege II**
  Un gran juego de rol repleto de mazmorras y misiones de todo tipo por cumplir.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 92
- **Warcraft III**
  Si te gusta la mezcla de estrategia y rol, aquí tienes el mayor estandarte del género.
  ▶ Más inf. MM 90 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

***¡FANTÁSTICO!* Una magnífica lección de cómo mezclar estrategia y rol, impregnada de la genial ambientación de "Dungeons & Dragons": dragones, pícaros, contempladores, elfos de las sombras... ¡Irresistible!**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Los escenarios llenos de misiones secundarias por completar.
- La original mezcla de rol y estrategia. No está todo inventado...
- El doblaje es muy bueno.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Falta la campaña de los Umbragen.
- Aunque sea repetirnos, nos hemos quedado con ganas de más.

MODO INDIVIDUAL

▶DOS DE TRES. *Tiene siete escenarios para las campañas de la Orden y de hombres lagarto, pero se echa de menos la campaña de los Umbragen.*

89

MODO MULTIJUGADOR

88

▶EXPLORA Y PLANIFICA. *Encontrar el equilibrio entre la exploración del inframundo y la gestión de los recursos es la clave para vencer a tus enemigos.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Territorio virgen y salvaje

Desert of Flames

Expansión para «Everquest II»

Un nuevo continente ha aparecido como por arte de magia en Norrath. Oasis, desiertos, peligrosas mazmorras y nuevos enemigos a vencer. ¿Te apuntas? Pues va a ser que sí.

Con «Desert of Flames» llega la primera expansión de «EverQuest II». Aquellos jugadores que disfrutan del mundo de Norrath, encontrarán en la redescubierta Isla de Ro, nuevas zonas llenas de retos y un más que interesante incremento de nivel máximo que ahora alcanza el 60.

Al igual que en el original, el objetivo consiste en que nuestro personaje evolucione mediante la relación con otros personajes y el combate de toda clase de enemigos, lo que nos permite conseguir experiencia. Para ello debemos elegir entre cuatro clases que tienen un rol en concreto: luchador, sanador, mago y explorador, que aumentan en número y variedad al ir haciéndonos más poderosos.

PARA JUGADORES AVANZADOS

Los programadores han diseñado «Desert of Flames» como una expansión para jugadores expertos, con nivel 45 o superior. Así, permite acceder a decenas de zonas nuevas por explorar, cientos de misiones y monstruos que eliminar, para vencerlos solos o en grupo. También se ha incluido, al fin, el esperado sistema de combate jugador contra jugador o PvP, pudiendo hallar en la ciudad Maj'Dul una arena donde resolver cualquier diferencia con los colegas... ¿cómo es posible que haya tardado tanto?

Sin duda, con esta expansión, «EverQuest II» amplía fronteras con una nueva isla espectacular en lo visual, completa en el contenido y es divertida para jugar solo o acompañado. Eso sí, la pega la encontrarán aquellos que no tengan suficiente experiencia, ya que el contenido nuevo les superará sus posibilidades. ■ I.H.J.



▲ Muchas de las nuevas zonas están enfocadas a jugadores que prefieren jugar solos pero la expansión es ideal para en grupo, grande o pequeño.



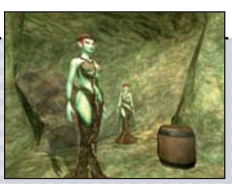
▲ ¡Por fin entra el PvP! Con «Desert of Flames» podemos ponerle las pilas a nuestro vecino del cuarto... virtualmente, claro.



▲ Nuevas y tenebrosas mazmorras se han implementado. «Desert of Flames» ofrece interesante aventuras para jugadores de nivel 45 en adelante.

La referencia

EverQuest II



- **El clásico ofrece 24 clases y 16 razas** diferentes para moverse por Norrath.
- **Las zonas que presenta permiten** evolucionar el personaje desde nivel 1 a 50 en gran cantidad de lugares.
- **Gráficamente la diferencia de un año** apenas se nota entre esta nueva expansión y el «EverQuest II» original.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El sistema de combate jugador contra jugador.
- Los nuevos retos que presenta para los niveles del 45 al 60.
- Los escenarios son muy variados y los gráficos cuidan el detalle al máximo
- Ideal para jugar en grupo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Deja de lado a los jugadores de nivel bajo.
- La dificultad no está muy bien equilibrada.

GRÁFICOS | DIVERSIÓN | SONIDO | DIFICULTAD | JUGABILIDAD | CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

85

***SORPRENDE A CADA PASO.** Al principio puede parecer un poco soso, pero a medida que vas explorando las nuevas zonas te conquista. Mención aparte merece la introducción del combate entre jugadores que tanta falta hacía.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (Textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** SOE
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.everquest2.com* Informativa y completa. No obstante, el foro es lo mejor.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Combate entre jugadores (PvP).
- **Escenarios:** 30 nuevas localizaciones.
- **Personajes:** 30 criaturas nuevas y mascotas.
- **Experiencia:** Evolución del personaje hasta nivel 60.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHZ
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Gasol ya está allí, ahora vas tú

NBA Live 06

No falla, en cuanto ves un partido de la NBA echas mano de tu «NBA Live» para emular a tu gigante favorito... Y con esta nueva entrega podrás hincharte a meter "canastones" con las jugadas clásicas de las estrellas. ¡Verlo para creerlo!

Tras doce entregas disfrutando con la simulación del mejor baloncesto del mundo, lo único que le faltaba a la serie «NBA Live» era un control más individual de cada estrella. Y eso es lo que propone «NBA Live 06» con el nuevo sistema "FreeStyle Superstar", amén de otras novedades que disparan el realismo y la jugabilidad y que te descubrimos a continuación.

Antes de vértelas contra cinco tipos que te pueden inflar a tapones y triples conviene empezar practicando con el modo entrenamiento o en el uno contra uno, sin olvidar la práctica de los mates para perfeccionar tu técnica. Tras jugar muchos partidos amistosos, ya puedes lanzarte a la temporada completa, disfrutar del fin de semana de las estrellas o acceder a los "playoff" por el título. O si te ves con alma de "manager", entrar en el modo dinastía para ser el director de tu equipo favorito; aquí también encontrarás novedades como llevar la evolución de la carrera de un jugador franquicia o tener un mayor control sobre asistentes, entrenadores y ojeadores.

A TU ESTILO

Sobre el parquet lo primero que salta a la vista es una gran fluidez de juego, con transiciones rápidas y pocos atascos en zona. Y es que

> La referencia



Pro Evolution Soccer 4

- **Ambos simuladores destacan por su realismo** y por permitirnos desplegar el juego a nuestro estilo y sin límites de creatividad.
- **Los dos cuentan con varios modos** de dificultad para ajustarse a todos los niveles de juego.
- **Dentro de la excelencia técnica,** «NBA Live 06» es superior en gráficos y animaciones.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.es.easports.com* La información oficial en cantidad justita, con pantallas y vídeo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Partido rápido, temporada, uno contra uno, mates, triples, "playoffs" y dinastía (manager)
- **Número de equipos:** Licencia oficial NBA con base de datos actualizable mediante archivos o usando el editor integrado.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2700 +
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX9.0b

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible DirectX9.0b



▲ «NBA Live 06» es de lo mejorcito que ha aparecido hasta ahora en la serie, con un baloncesto de altura y que te permite configurar el juego hasta el mínimo detalle para adaptarse al nivel que prefieras.



▲ Puedes escoger entre los equipos de la NBA o conjuntos clásicos de estrellas de los 60, 70, 80 y 90. ¡No veas cómo flipa controlar a un personaje como Magic Johnson o Michael Jordan!



▲ Si lo tuyo es volar y hacer mates, en esta entrega te vas a hartar.



▲ Las acciones en el juego son más reales que nunca.



▲ Controla el balón con el base y observa como se desmarcan tus compañeros o pasa a controlar a uno para hacerte un hueco y tirar.

«NBA Live 06» te permite controlar a tus todos tus ídolos y dar rienda suelta al baloncesto que llevas dentro

cada jugador tiene una IA individual para zafarse de los marcajes individuales, hacer bloqueos, cortar por la zona o levantar la mano para pedir el balón.

SIN FALTA PERSONAL

El control permite un dominio total de cada acción: pases dirigidos, tiro en suspensión, entrar a canasta o soltar el balón en arco, coger un rebote o palmearlo, poner gorros estratosféricos... ¡es una gozada soltar el balón en pleno vuelo pasándolo para evitar un gorro!

Pero lo mejor llega con el nuevo "Freestyle Superstar", 25 jugadores estrella de la NBA cuentan con una de estas seis habilidades: anotadores, voladores, base pasador, potencia, tirador y defensor. Así, podrás explotar el potencial de tu jugador franquicia; un base como Steve Nash para asistencias por la espalda, un anotador como Allen Iverson para meterla incluso con dos defensores delante...

El motor 3D es totalmente nuevo y además de llevar los gráficos a un nivel colosal genera una acción fluida desde las múltiples perspectivas de cámara. Y ahí está la grabación de la jugada, con cámara libre, para recrearte en unas animaciones geniales.

«NBA Live 06» va sobrado de novedades como para encandilar a los seguidores de la serie y si eres de los que en cuanto te la pasan sólo tienes ojos para el aro o te encanta que empiecen los "playoff", no te puedes perder esta genial simulación deportiva. ■ A.T.I.

Alternativas

- **Madden NFL 06**
  Otro exponente del deporte como espectáculo y con una factura técnica de referencia.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 96
- **NHL 06**
  Un simulador deportivo con mayúsculas para meternos de lleno en una acción imparable.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

VIVE LA NBA desde el corazón de la cancha controlando a los mejores jugadores y hártate de espectáculo con mates descomunales, asistencias fulgurantes, tapones que quitan el hipo y mucho baloncesto de gourmet.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Jugabilidad sin límites por la versatilidad del juego ofensivo.
- Excelente IA individual de cada jugador en ataque y defensa.
- Gráficos y física sobresalientes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas jugadas se pasan del espectáculo para entrar en lo imposible.
- No hay repeticiones instantáneas.

MODO INDIVIDUAL

▶ **BALONCESTO SIN LÍMITES de creatividad en juego ofensivo y defensivo. La dificultad se adapta a todos los niveles en una simulación a la carta.**

94



¡A derrochar balas!

Serious Sam 2

Si tu novia ya se pone contenta cuando aciertas a cuatro patos en la feria y le llevas un peluche, verás como se va a poner cuando le digas que has salvado el universo matando más de 5.000 enemigos...



▲ **¡Enemigos! ¡Armas! ¡Balas! ¡Adrenalina! Todo lo que hacía de «Serious Sam» un juego divertidísimo está de vuelta y mejorado.**

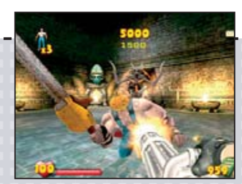
Mientras Duke Nukem decide si regresa a nuestro PC, Sam "Serious" Stone viene decidido a ocupar su puesto. Ya ha demostrado en dos entregas de lo que es capaz, terminando con cientos de enemigos. Pero en esta nueva aventura tendrá que enfrentarse a muchísimas novedades si quiere dar un paso más hacia el trono de Duke.

REPITIENDO ESQUEMAS

Para «Serious Sam 2», Croteam ha optado por el mismo esquema que tanta fama le dio en los primeros títulos, es decir, cientos de enemigos apareciendo de la nada a los que hay que exterminar para avanzar al siguiente nivel. Sin embargo no todo se ha quedado aquí.

Podemos ver jugosas novedades como vehículos, torretas fijas y un buen número de enemigos finales, tan grandes que parecen sacados de «Painkiller». Además se ha incidido más aún en la grotesca personalidad de Sam y hay un argumento algo más sólido que te obliga a viajar de planeta en planeta reuniendo las partes de un medallón, para enfrentar-

La referencia



Serious Sam

- **«Serious Sam 2» es más largo** y completo que su antecesor, aunque su esencia sea la misma: matar sin descanso.
- **En «Serious Sam 2»** tenemos acceso a vehículos y torretas que no aparecían en la primera entrega.
- **El motor gráfico** de «Serious Sam 2» luce mucho mejor que su antecesor.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano e Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Croteam/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.serioussam2.com*** Una web muy completa pero, cómo no, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Multijugador:** Sí, cooperativo.
- **Número de jugadores:** Hasta 16
- **Planetas:** 7
- **Niveles:** 42
- **Enemigos:** 45
- **Enemigos finales:** 7
- **Armas:** 15
- **Vehículos y torretas:** 9

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 1700 Athlon 64 3,5 GHz
- **RAM:** 256 MB, 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Ábrete paso a tiro limpio por enormes escenarios aniquilando a cientos de enemigos que no te dejarán respirar ni un segundo y libera todas las tensiones que tengas.



▲ Los jefes finales no sólo son enormes, además necesitaremos una estrategia definida para acabar con ellos. ¡Dales duro!



▲ El humor es una constante en las armas, la historia y la personalidad de Sam.



▲ Los escenarios, repletos de detalles, son realmente grandes, vistosos y coloridos.



▲ Los vehículos y las torretas son una de las grandes novedades. Lástima que no se hayan empleado para desarrollar algún original modo multijugador.

Vuelve a manejar a Sam en una nueva aventura llena de humor ácido, armas y cientos enemigos que aniquilar

te a tu archienemigo. Además, La campaña individual, compuesta de 42 misiones, viene salpicada con cinemáticas realizadas con un humor simple, pero efectivo, para mantener el interés durante las 15 horas aproximadas que puede llegar a dar de sí.

MÁS DE TODO

La verdad es que «Serious Sam 2» da de sí. Los números hablan por sí solos: 7 planetas por visitar, cada uno con, al menos, 2 ambientaciones diferentes –montañas heladas, una ciudad china, un pueblecillo de madera, paradisíacas playas... Los enemigos también se han multiplicado. Así, podemos encontrar más de 40 tipos de los ejemplares más grotescos. Las armas a tu disposición también han sufrido cambios. El lanzallamas desaparece y en su lugar tenemos un lanzagranadas, dos uzis simultáneas, un potente rifle de plasma y un loro suicida. Sí, has leído bien, un loro con una bomba que vuela hasta reventar al enemigo más cercano. De locura.

TODA UNA SEGUNDA PARTE

Aunque para locos, los del equipo de desarrollo, que se han puesto las pilas para crear «Serious Engine 2», que permite coger y lanzar objetos, así como utilizarlos para, por ejemplo, dejar pulsados interruptores. Gracias a este nuevo motor veremos además que gran parte de los escenarios, como edificios y árboles, van desapareciendo del mapa a tiro limpio. Además el juego está bien optimizado para mover gran número de enemigos en casi cualquier equipo, que es la esencia de «Serious Sam 2».

Por el lado de las críticas, no tiene mucho sentido que haya desaparecido el modo "deathmatch" multijugador, y que sólo nos quede el modo cooperativo para hasta 16 jugadores compitiendo por ver quién es más letal. Veremos si es suficiente para mantener vivo el juego en la red o si al menos van apareciendo "mods" que exploten el nuevo motor. ¡Seguro que sí! ■ D.M.S.

Alternativas

• Doom 3
Salva a Marte de la amenaza alienígena en una de las referencias de los juegos de acción.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

• Painkiller
Otro mata-mata sin demasiadas complicaciones, pero con una ambientación más oscura y seria.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

***¡QUE NO QUEDE NI UNO!* Encarna a Serious Sam, el superhéroe más macarra, y masacra hordas de enemigos tú solito. Ni puzzles ni guiones de cine. Sólo tú, tu escopeta y cientos de enemigos en pantalla. ¡Brutal!**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El sistema de juego, sin más aspiraciones que entretener.
- Los duelos contra los enormes jefes finales y la inclusión de vehículos aportan nuevos retos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A pesar de sus 42 misiones se puede hacer algo corto.
- El multijugador está desaprovechado.

MODO INDIVIDUAL

***▶DESCARGA DE ADRENALINA.* Visita siete planetas y 42 misiones en una campaña -de unas 15 horas- salpicada con cinemáticas, para partirse de risa.**

91

MODO MULTIJUGADOR

***▶¿Y EL DEATHMATCH? .* La misma campaña en modo cooperativo para hasta 16 jugadores. Se echan en falta más modos y mapas exclusivos.**

79



¡A revalidar el título!

Total Club Manager 2006

¿Qué sistema de juego es el mejor para un partido de fútbol? Unos dicen que si el "rombo", otros que si el "4-4-2"... Mira, déjate de monsergas. ¡Si los entrenadores tuviesen este juego, otro gallo les cantaría!



▲ **Puedes disfrutar del partido entero, ver sólo las mejores jugadas, acelerar el tiempo, dar órdenes individuales a tus jugadores, cambiar la cámara...**

Si hace unos años «PC Fútbol» era el más completo de los mánager futbolísticos, hoy en día ese honor lo ostenta la serie «Total Club Manager». Sus entregas han sabido conjugar toda la rigurosidad con un interfaz de lo más sencillo y una calidad gráfica notable. Y aunque parezca mentira, ésta nueva entrega ha conseguido ir aún más allá.

ENTRENA LO QUE QUIERAS

En «TCM 2006» asumes el cargo de mánager de un equipo, con el que debes dirigir todos los aspectos imaginables. Te puedes dedicar sólo a la parte deportiva, a la económica, ambas al mismo tiempo... En cualquier momento del juego tienes la posibilidad de delegar funciones en un empleado y, créenos, lo harás, ya que la cantidad de cosas por controlar es literalmente brutal. En la faceta puramente deportiva tienes que hacer la alineación, decidir las tácticas, entrenamientos, ocuparte de los juveniles, ojear futuras promesas, etcétera.

Es tal el detalle en la gestión que hasta podemos decidir el

La referencia



Total Club Manager 2005

- **En ambos debes controlar** todos los aspectos económicos y deportivos de un club de fútbol.
- **Novedades como el HAP o el nuevo sistema** de navegación hacen de «TCM 2006» un manager más perfecto.
- **La visualización de «TCM 2006» es más completa,** ofreciendo más información, pero a cambio ha perdido algo de espectacularidad.

INFOMANÍA

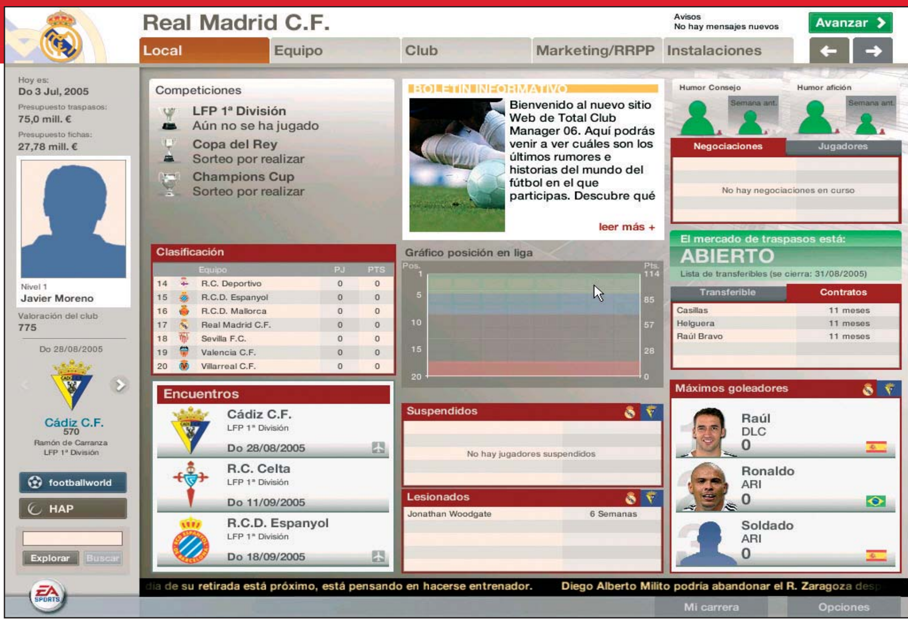
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo/Mánager
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Canada/EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.tcm.ea.com* Noticias, descargas y su Comunidad, son los apartados más interesantes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 4 (Director técnico, Técnico de la Selección, Carrera y Fundar un nuevo club)
- **Futbolistas:** Más de 20.000
- **Equipos:** Más de 2.000
- **Fotografías de jugadores:** 7.000
- **Estilos de jugador:** 18
- **Multijugador:** Sí (1 a 4 en un PC)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** PIII 700 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

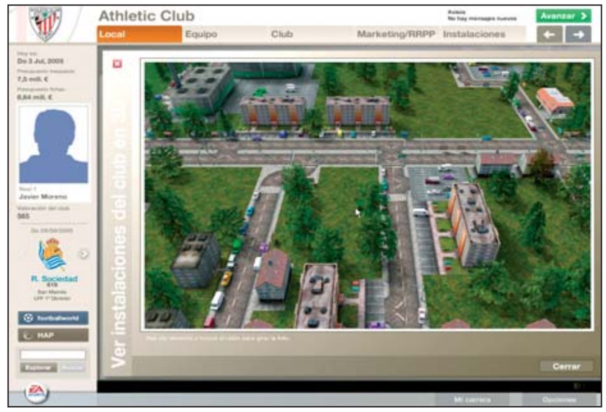
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Controla y dirige todos los estamentos de un club de fútbol como nunca lo habías hecho antes. Es simple, divertido y tremendamente adictivo. ¿Quién dijo que el mundo del fútbol podía ser aburrido? No conocerá «TCM 2006»...



▲ Para seguir la actualidad deportiva nada como la prensa especializada.



▲ La ciudad deportiva de tu club será uno de sus mayores patrimonios.



▲ Aunque las novedades no son numerosas, sí son importantes. Por ejemplo, el HAP es una auténtica pasada. Si buscas la perfección táctica esta será la mejor herramienta para comprobar cómo lo hacen tus chicos en el campo.



▲ No sólo tienes que ocuparte de las instalaciones propias, también puedes expandir tu imperio por todo el mundo incluso creando residencias juveniles.

Ficha por el equipo de tus sueños, o créate uno propio y encúmbralo a la gloria futbolística gracias a tu gestión

estilo de cada jugador. Todo este detalle también se extiende a las demás áreas del juego. En el lado económico hay cientos de cosas que controlar, por ejemplo la contabilidad del equipo, el contrato con los patrocinadores, las instalaciones del club, el precio de las entradas o la creación de nuevas instalaciones que mejoren el rendimiento general del club.

CON LUPA

Sin embargo, una de las mejoras más interesantes respecto a anteriores entregas pasa por el HAP, o lo que es lo mismo, la Herramienta de Análisis de Partidos. Gracias a ella, podemos revisar cada partido hasta el más mínimo detalle, observar todas las acciones de la plantilla, incluso hasta conocer la aceleración en carrera de nuestros jugadores. Simplemente alucinante. También ha cambiado la visualización de los partidos, ahora mucho más interactivos, aunque menos espectaculares, que los vistos en la edición 2005. La navegación es muy accesible y los menús están repletos de información, no echarás en falta ningún cambio.

El único inconveniente que se le podría achacar es la aparición de algunos nombres de competiciones inexistentes, como la "Champions Cup", que contrasta entre tanta licencia y nombre oficial. Pero nada de esto logra empañar el que es, hoy por hoy, el mejor mánager del momento. Y encima a un precio irresistible. ■ J.M.H.

Alternativas

- **Championship Manager 5**
  Un buen mánager, aunque no tan sencillo de manejar y en 2D.
  ▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 74
- **Football Manager 2005**
  Sería un manager formidable si no fuese por su lioso interfaz.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

UN CLUB BAJO TU MANO. *Controla y dirige todos los aspectos de un equipo para ganarlo todo. Si alguna vez soñaste con hacer de entrenador o de presidente, con este juego, créenos, lo harás casi casi realidad.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Poder manejar absolutamente todos los aspectos de un club.
- El interfaz es extraordinario.
- Las novedades, como el llamado HAP.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas competiciones que no tienen nombres oficiales.
- Los partidos no son tan espectaculares como en «TCM 2005».

MODO INDIVIDUAL

▶ **INMEJORABLE.** *«TCM 2006» lo tiene todo: profundidad, sencillez de control, rigurosidad táctica... simplemente, el mejor en su campo.*

90



Tácticas y mutantes

Metal Heart Replicants Rampage

¡Mola ser un cyborg! Músculos de titanio, chasis antibalas... Eso sí, en vez de al médico tienes que ir al mecánico y cada cinco mil kilómetros te tienes que cambiar el aceite.

Si te hablamos de rol táctico con ambientación cyberpunk lo más normal es que te venga a la memoria la serie «Fallout». Sin embargo nos estamos refiriendo a «Metal Heart», un juego que le debe mucho –sin duda– al clásico de Interplay, pero que en lugar de dedicarse al "homenaje" fácil también tiene unas cuantas ideas interesantes que aportar.

PERDIDOS EN EL ESPACIO

La trama te mete en la piel de dos tripulantes de una nave espacial –luego se irán añadiendo más personajes al grupo– que, tras un accidente acaban perdidos en un mundo llamado Proction.

Poblado por soldados imperiales mutantes y cyborgs, es el único lugar del universo donde se produce Tactonium, un valiosísimo mineral imprescindible para hacer funcionar los implantes cibernéticos. A partir de aquí te ves envuelto en una larga y compleja historia, repleta de misiones secundarias, en la que el tiempo real se alterna con los combates por turnos de tipo táctico. Como es de esperar en un juego de rol que se precie, a lo largo de la aventura te enfrentas a montones de personajes y enemigos de todo tipo, mientras tus personajes van evolucionando.

«Metal Heart» es un juego largo y variado, con una ambientación muy conseguida y un argumento bastante atractivo que seguro que te gustará si eres aficionado al género, en especial de los que echan de menos a «Fallout». Pero, eso sí, tanto su sistema de juego como su acabado gráfico son propios de un juego de hace varios años, así que mejor no esperes nada revolucionario, porque no lo hay. ■ J.P.V.

La referencia

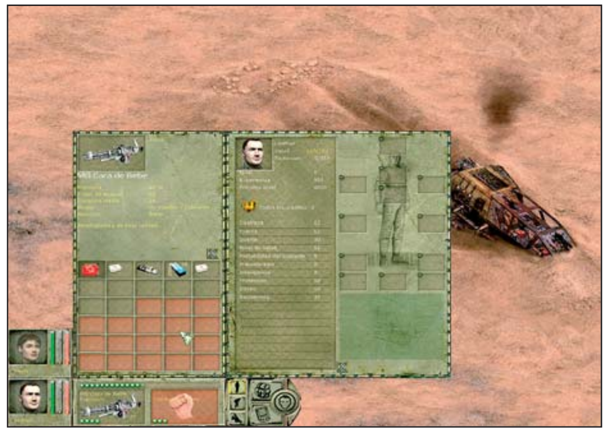


F. Force vs The Third Reich

- **En ambos, el rol** se cimenta en secuencias de combates resueltos de forma táctica.
- **Los superhéroes** de «Freedom Force» tienen muy poco que ver con la ambientación cyberpunk de «Metal Heart».
- **En «Freedom Force»** los combates también se pueden jugar en tiempo real, mientras que en «Metal Heart» no existe esa opción.



▲ Lo mejor del juego es, sin duda, la ambientación cyberpunk y su argumento de ciencia ficción, con sorpresas a cada paso.



▲ Además de las armas y objetos normales, también podremos usar implantes cibernéticos para aumentar y mejorar nuestra habilidades.



▲ Los abundantes personajes secundarios nos encargarán misiones con las que ganar dinero y experiencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Akella/Dreamcatcher
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** ***www.metalheart.ru*** Correcta; información general acerca del juego, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes principales:** 2
- **Personajes en el grupo:** Hasta 6
- **Localizaciones:** Más de 150
- **Implantes cibernéticos disponibles:** Más de 600
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La historia es larga, variada y repleta de misiones secundarias.
- La ambientación está muy conseguida.
- Usar ciberimplantes en nuestros personajes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El sistema de juego es poco original.
- Tecnológicamente se trata de un juego bastante anticuado.
- La traducción no es demasiado afortunada.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 75

***TÁCTICA CLÁSICA.* No esperes sorpresas, porque se trata de un juego de rol táctico "de libro", que sigue fielmente el camino marcado por la serie «Fallout», pero si te gusta el género puedes pasar unos cuantos buenos ratos con él.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Lucha por todo lo alto

Heroes of the Pacific

Ya estamos otra vez liados en plena 2ª Guerra Mundial... Lo que pasa es que ahora, en vez de tragar el polvo de las trincheras, combatimos un poco más arriba. Como mil metros por encima, más o menos...



▲ **Visualmente posee un nivel de detalle enorme además de un toque cinematográfico impactante. ¡Cada avión está fielmente recreado!**

La 2ª Guerra Mundial sigue siendo un filón para los desarrolladores de videojuegos, ya sea con títulos de acción, estrategia o simuladores de vuelo... Y el caso, es que no nos cansamos de volver una y otra vez al frente de batalla para luchar contra el Eje. ¿Y tú? ¿Estás listo para detener la ofensiva de los japoneses desde el aire, sobre el Pacífico?

DEBER Y VENGANZA

Si es que sí, ponte en el papel de William Crowe, un piloto estadounidense destinado en Pearl Harbour, –que también es mala suerte–. Al comenzar participas en la defensa de la base frente al ataque japonés, pero por muy bien se te dé, no conseguirás evitar que hundan el USS Arizona, acorazado en el que tu hermano prestaba servicio. A partir de ahí, sediento de venganza, emprenderás una campaña de combates aéreos por todo lo largo y ancho del frente del Pacífico.

A LOS MANDOS

Es un juego de aviones, sí, pero no es trata exactamente el de un simulador de vuelo, sino que pertenece, más bien, a la que podríamos lla-

La referencia

Secret Weapons over Normandy



- **Los dos nos introducen** en los combates aéreos de la 2ª Guerra Mundial.
- **En ambos el estilo de juego** es totalmente arcade, frente a la simulación realista.
- **«Heroes of the Pacific» está ambientado** en el frente del Pacífico, mientras que la referencia lo está en el frente europeo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- **Género:** Acción/Simulación
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** IR Gurus/Codemasters
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 34,95 €
- **Web:** *www.heroesofthepacific.com* Tiene de todo sobre el juego y los aviones, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones en la campaña:** 26
- **Aviones diferentes:** 36
- **Niveles de dificultad:** 4
- **Aviones simultáneos en pantalla:** 150
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-8

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 9.0
- **Conexión:** 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Participa en los combates aéreos más espectaculares a los mandos tu caza. Te sentirás dentro de la batalla. Sin embargo, el realismo no es lo más importante; la acción y la diversión, sí.



▲ El juego incluye todo tipo de misiones, desde combates aéreos hasta ataques a barcos y objetivos en tierra. Pilotarás cazas, bombarderos en picado, torpederos...



▲ Si avanzas lo suficiente ganarás acceso a un montón de aviones, incluyendo modelos japoneses.



▲ El ritmo de juego es frenético y los combates entre cazas se suceden a un ritmo vertiginoso.



▲ El sistema de control no podría ser más sencillo. Usando el ratón y apenas un puñado de teclas se pueden realizar las maniobras más espectaculares.

Ponte a los mandos de un avión de combate de la época y participa en los combates más trepidantes del Pacífico

mar, "escuela de «Crimson Skies»". Es decir, que se centra en la acción del combate aéreo y no en el realismo que ha de tener un simulador. Vamos, que se trata de apuntarse derribos y blancos, –cuantos más mejor– del modo más entretenido y jugable posible. Para ello, sacrifica todo aquello que pueda complicar el juego.

CUESTIÓN DE PUNTERÍA

Y es que, el hecho de que «Heroes of the Pacific» sea tan accesible para todo tipo de jugadores se debe a su sencillo sistema de control, que nos permite controlarlo sin problemas, tan solo con el ratón y unas pocas teclas.

Se han introducido, además, varias ayudas que resultan francamente útiles, como la posibilidad de dirigir la cámara automáticamente hacia el enemigo seleccionado o la de hacer un zoom para apuntar más fácilmente.

Existe la posibilidad, eso sí, de seleccionar otros controles más "profesionales" que, sin pretender el rigor de un simulador de vuelo, ofrecen una experiencia mucho más realista, aunque para disfrutarla conviene usar un joystick. En cualquier caso, incluso jugando en este modo más avanzado «Heroes of the Pacific» es claramente un juego con vocación arcade, cuyo objetivo es el de entretener. Y eso, desde luego, lo consigue.

MUCHAS HORAS DE VUELO

Pero mejor es que, además de entretenido, «Heroes of the Pacific» contiene mucho, pero mucho contenido. Incluye seis modos de juego, –entre ellos, una extensa campaña, misiones rápidas y un completo modo multijugador– 35 aviones diferentes que pilotar y cuatro niveles de dificultad... Si a esto le añades un gran acabado que, sin ser revolucionario cumple más que de sobra en gráficos y sonido, tienes un juego sencillo pero muy completo, entretenido y, sobre todo, asequible para todo tipo de jugadores. ¿Te animas a ponerte a los mandos? ■ J.P.V.

Alternativas

- **Pacific Fighters**
  Participas en los mismo combates aéreos, pero con un nivel de realismo mucho mayor.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 87
- **Lock On: Air Combat Simulations**
  Si buscas combate aéreo pero actual, «Lock On» es de lo mejor.
  ▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

LA GUERRA EN LOS CIELOS. *Viaja al frente del Pacífico y participa en una cruenta lucha aérea contra los japoneses. Si buscas la acción del combate aéreo y no te importa demasiado el realismo, ya estás listo para despegar.*

GRÁFICOS ■■■■□□
SONIDO ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■□□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

LO QUE NOS GUSTA
- Es divertido, trepidante y sencillo.
- La abundancia de contenidos es enorme, con montones de misiones, aviones y modos de juego.
- El modo multijugador es estupendo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si eres un aficionado a la simulación, puede parecerte demasiado simple.
- En modo profesional requiere un joystick.

MODO INDIVIDUAL — **82**
▶ **DIVERSIÓN SIN COMPLICACIONES.** *Prescinde del realismo y se concentra en la diversión. El resultado es una jugabilidad frenética y muy entretenida.*

MODO MULTIJUGADOR — **85**
▶ **COMBATE CONTRA EL MUNDO.** *Ágil y vibrante, resulta de lo más apropiado para partidas online, que vienen a ser una sucesión de duelos aéreos.*



Otra civilización, los mismos puzzles

Julio Verne: Viaje al Centro de la Luna

Así que no sólo hay vida en la Luna, sino que los selenitas son aficionados a los acertijos y a la maquinaria abandonada que hay que volver a poner en marcha... ¿te suena a visto?

Aunque en el libro original de Verne, "De la Tierra a la Luna", Michel Ardan no llegaba a alunizar, aquí no sólo pisa el satélite sino que se harta de patearlo. Y es que tras el accidentado viaje Ardan descubre un satélite respirable, con una flora exótica y peculiar, y habitado por los selenitas, una raza más inteligente que la humana. Y, tal y como seguro que sospechabas, tiene que resolver un montón de enigmas antes de regresar a su casa en la Tierra...

PUZZLES EN LA LUNA

El punto de partida no puede ser más interesante y hace que desde los primeros minutos de juego creas estar ante un producto mucho más prometedor de lo que realmente termina resultando. Y es que, tras unos cuantos enigmas a bordo del cohete, alunizas para ver un paisaje muy bien diseñado, avanzas un poco y... te topas con los puzzles de toda la vida: artefactos abandonados que activar, patrones que memorizar o resolver mediante la lógica, ingredientes para manejar y combinar... Pese a algunos elementos diferenciadores, como un inventario muy eficaz, los ideogramas selenitas, o el C.I. (Cociente de Inteligencia), en conjunto te sonará a visto y jugado. Aunque tampoco le faltan virtudes: visualmente es muy vistoso, la música está bastante bien, está en castellano y su precio es muy ajustado. Si estás dispuesto a resolver este tipo de puzzles tienes ante ti una aventura que te dejará satisfecho. Pero si crees que un juego de estas características en 2005 debería aspirar a aportar algo al género ... sigue esperando. ■ T.G.G.

La referencia

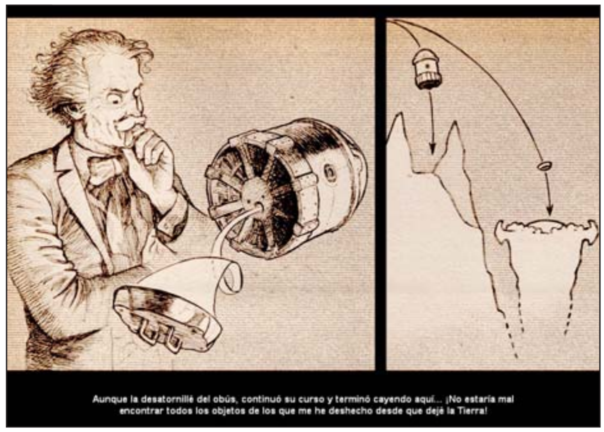


Myst V: End of Ages

- **Las dos son aventuras llenas de puzzles,** proporcionados por civilizaciones desconocidas.
- **Ambos poseen un argumento muy cuidado** que mantiene el interés durante todo el juego.
- **«Myst V» es menos limitado,** su desarrollo resulta algo más variado, y utiliza un motor 3D que está bastante por encima del de «Viaje al Centro de la Luna».



▲ Los selenitas se comunican con ideogramas, que tendrás que descifrar y aprender, además de resolver puzzles para ganarte su respeto.



▲ En numerosas ocasiones la historia se adereza con unas atractivas ilustraciones que narran determinados acontecimientos.



▲ Esto es lo que se cultiva en la Luna: plantas amarillas, plantas azules... y encima son bastante agresivas, así que ojo con ellas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (manual y textos de pantalla)
- **Estudio/Compañía:** Kheops/DreamCatcher
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.journey-to-the-moon.com* Info genérica con un buen diseño, demo, trailer y extras.

3+

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes controlables:** Uno (Michel Ardan)
- **Tipos de Puzzles:** Matemáticos, Lógicos, Memorización...
- **Grabación de partidas:** Siempre
- **Modo multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 1,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Magnífica historia, con todo el espíritu del escritor francés.
- El diseño de escenarios y personajes es bueno.
- La música ambienta y acompaña muy eficazmente.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los puzzles están muy vistos y de dificultad desigual, además los minijuegos aportan poco.
- El apartado visual, una de cal y otra de arena.

GRÁFICOS ■■■■□□	DIVERSIÓN ■■■□□□
SONIDO ■■■■□□	DIFICULTAD ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■□□□	CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

MODO INDIVIDUAL

▶ PARA EL "NÚCLEO DURO" de los aventureros. Sus puzzles al estilo de la vieja escuela pueden aburrir a los poco expertos. El diseño visual y el argumento están muy bien pero pide a gritos una mayor originalidad.

70

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Deporte para gladiadores

NHL 06

El hockey sobre hielo no es muy popular aquí, pero podemos asegurarte que con este fantástico simulador vas a descubrir que engancha lo suyo. Trata de meter gol en una portería enana, con un portero con pinta de asesino en serie, y verás.

La referencia



Pro Evolution Soccer 4

- **Los dos tienen una recreación** del juego orientada al arcade para ofrecer más jugabilidad.
- **En ambos el control requiere un buen gamepad** con palancas analógicas, para ejecutar regates, pases y disparos.
- **Los gráficos de «NHL 06»** tienen mayor nivel de detalle, mientras que «Pro Evo Soccer 4» dispone de más cámaras.

Nosotros tampoco éramos expertos en el hockey hielo pero un buen día nos tocó analizar el primer NHL que se publicó en España y desde entonces estamos enganchados a esta estupenda serie. «NHL 06», aunque sigue siendo todo un simulador, es el juego más asequible de la serie para los neófitos. La acción ha dado un giro hacia el arcade partiendo de un control mucho más sencillo y apoyándose en una defensa rival más permisiva, para dar como resultado una jugabilidad insuperable.

TODO ES EMPEZAR

Los inicios no son fáciles para los que asoman la cabeza a este deporte porque ni tan siquiera se han traducido voces y textos de los menús. Entre los modos de juego el único que nos permite practicar en solitario es el denominado “Free 4 All”. Por suerte el modo de dificultad más bajo es perfecto para integrarse con el hockey hielo desde el primer encuentro porque optimiza el control y la IA del rival, y te sorprenderá lo rápido que empiezas a marcar goles con jugadas de moviola.

Además de partidos de exhibición, se puede jugar la temporada completa de la NHL –con licencia oficial– y de otras ligas europeas, sin olvidar el campeonato del mun-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***www.easports.com/games/nhl06/pccd.jsp*** Bastante información y trucos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Partido rápido, exhibición, ligas NHL, alemana, sueca y finlandesa, campeonato mundial, desafío y dinastía.
- **Número de equipos:** Licencia NHL y base actualizable.
- **Modo multijugador:** En red y por Internet en servidores EASO.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX9.0b
- **Conexión:** ADSL o Cable

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible DirectX9.0c
- **Conexión:** ADSL



▲ La técnica, la velocidad y un tanto de juego sucio y violencia son aspectos que definen tanto al hockey sobre hielo como a la entrega 06 de la serie «NHL». Un simulador para sibaritas de este deporte.



▲ Se puede controlar manualmente a los porteros, pero sus “paradones” dependerán en gran medida de la habilidad real del portero del equipo.



▲ Con el nuevo motor gráfico el disco se ve desde todas las perspectivas y a cualquier velocidad.



▲ Con los disparos de habilidad como el golpeo entre las piernas volverás locos a los porteros.



▲ El control del disparo a puerta se realiza con dos toques para poder precisar la potencia y el ángulo. ¿Podrás dominar la técnica?

Aunque el hockey sobre hielo no sea tu deporte, «NHL 06» está pensado para todo tipo de jugadores y engancha

do de selecciones nacionales. Por último encontramos el modo dinastía por si te apetece un “mánager” para coger las riendas deportivas y de gestión de un equipo y llevarlo a ganar la Stanley Cup.

IMPARABLE

Si eres seguidor de la serie vas a notar una gran mejora en el motor de física, tanto en el movimiento del disco –que es más rápido y ya no se pierde de vista– como en las carreras y giros de los jugadores, que responden a su estatura, peso y habilidades. El patinaje, el control del disco y los pases son casi automáticos, pero eso permite centrarse en desplegar un hockey repleto de jugadas espectaculares al primer toque, con paredes, asistencias o “golazos” tras la acción individual de las superestrellas.

Los disparos a puerta permiten un control total del “tempo” de ejecución mediante dos pulsaciones, algo así como el “swing” de los juegos de golf para brindar mayor dominio sobre la potencia y ángulo del tiro. Como dispositivo de control es recomendable un gamepad con diez botones y dos palancas para realizar las nuevas acciones disponibles. Sin ir más lejos, con la palanca izquierda se mueve el stick para hacer cambios de protección, quiebros o giros fulgurantes. Y con la palanca derecha se activan los disparos de habilidad; tiros desde un giro de 360 grados, amagos, con efecto o con el stick entre las piernas.

Sólo tienes que echarle un vistazo a las pantallas de estas páginas para comprobar que los gráficos de «NHL 06» están a un altísimo nivel, con reflejos sobre el hielo de un realismo insuperable. Y alucinarás con efectos gráficos como las esquirlas de hielo saltando cuando las cuchillas de los patines frenan en seco. Las animaciones son magistrales y con las repeticiones con cámara libre no te vas a perder detalle de cada acción del partido, y te podemos asegurar que en este deporte cada segundo es un derroche de espectáculo. ■ **A.T.I.**

Alternativas

• Madden NFL 06
Si te gustan los deportes de contacto no puedes perderte esta simulación de fútbol americano.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 96

• NBA Live 06
Otra vuelta de tuerca al deporte como espectáculo total, con una factura técnica fuera de serie.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

***DERRITE LA PISTA** de hielo con un hockey repleto de velocidad y dinamismo. Te sorprenderá lo sencillos que son los controles, las jugadas individuales y un juego defensivo menos brutal pero no exento de fuerza.*

GRÁFICOS	5/6
SONIDO	4/6
JUGABILIDAD	5/6
DIFICULTAD	3/6
CALIDAD/PRECIO	4/6

LO QUE NOS GUSTA
- Su juego más arcade para aumentar la diversión y hacerlo más accesible.
- Su nivel de dificultad ajustable y apto para los más novatos.
- Gráficos a la vanguardia del género.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Se echan en falta tutoriales o modos de entrenamiento más prácticos.
- Sin traducir ni doblar al castellano.

MODO INDIVIDUAL — **89**
*▶**JUGABLE Y DIVERTIDO.** Los partidos se disfrutan a tope liberando adrenalina. Además, el control se puede adaptar a todos los niveles de habilidad.*

MODO MULTIJUGADOR — **90**
*▶**SU JUGABILIDAD** convierte a los partidos en divertidísimas batallas, muy competitivas, sin olvidar esas peleas que añaden rivalidad.*



Misterios rupestres

El Secreto de la Caverna Perdida

En el Paleolítico, los pintores rupestres no sólo manejaban colorines sino que recomponían mecanismos, atravesaban laberintos, ahuyentaban fieras... ¡Qué dura vida la del artista!

Pese a que Arok, el joven protagonista de esta curiosa aventura, empiece su historia cazando, su verdadera vocación es la de pintor. Un acontecimiento fortuito le lleva a abandonar su clan e iniciar una extraña búsqueda guiado por el espíritu del viejo hechicero Klem. Pero avanzar le supondrá resolver problemas de ingenio que componen el grueso del juego.

A TOQUETEAR PIEDRAS

Así podría resumirse el desarrollo de «El Secreto de la Caverna Perdida». Arok se desplaza a través de unos vistosos escenarios y manipula piedras, herramientas, agua y otros elementos para solucionar infinidad de problemas, interactuando poco con otros personajes y desplegando un argumento interesante y más bien sencillo.

Uno de los mayores atractivos del juego es la base de datos incluida sobre el período Paleolítico y las pinturas rupestres de Lascaux. A lo largo de la acción, un icono alerta de la información disponible en la enciclopedia sobre lo que está ocurriendo y su consulta puede servir como pista o, simplemente, como fuente didáctica.

El juego ofrece un buen nivel técnico y excelente atmósfera, pero la jugabilidad no está a la altura. Algunos puzzles se resuelven de forma casual y otros resultan confusos o muy difíciles. Este desequilibrio hace que los jugadores veteranos encuentren pocos puzzles estimulantes y que los inexpertos solucionen varios desafíos seguidos sin despeinar sus neuronas, atascándose repentinamente en algún punto del juego. Un producto que apuntaba maneras pero que no acaba de convencer. ■ T.G.G.

La referencia



Egipto III: El Destino de Ramsés

- **Son aventuras** son aventuras con gráficos prerenderizados, bastante vistosos, y numerosos –y típicos– puzzles por resolver.
- **Ambos sitúan** la acción en un trasfondo histórico recreado y acompañado de una pequeña enciclopedia, añadiendo así al juego un componente educativo.



▲ Arok, un aspirante a artista rupestre, se ve obligado a resolver un puzzle tras otro mediante la manipulación y combinación de diferentes elementos.



▲ Bonito sitio, ¿verdad? No siempre verás estos paisajes, sino que durante buena parte de la aventura recorrerás oscuras y húmedas cavernas.



▲ Hace falta ser puñetero para llenar las paredes de tanto garabato descolocado, por rupestre que sea. Ya sabes lo que toca, a ordenarlo todo...

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Accesible para novatos y didáctico para los interesados en la época.
- Su calidad visual y la recreación de los entornos es muy buena.
- Precio asequible.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La dificultad de los puzzles tiene muchos desequilibrios.
- Su argumento es muy sencillo y plano.
- Salvo atascos, ofrece pocas horas de juego.

GRÁFICOS ■■■■□□ | DIVERSIÓN ■■■■□□
SONIDO ■■■■□□ | DIFICULTAD ■■■□□□
JUGABILIDAD ■■■■□□ | CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

MODO INDIVIDUAL

▶LA FÓRMULA HABITUAL. _Buena calidad técnica, mucho puzzle y poca originalidad. Con su toque educativo sería muy adecuado para los más jóvenes si no fuera porque entre retos facilones hay otros que se atragantan._

70

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Kheops Studio/DreamCatcher
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19, 95 €
- **Web:** www.lostcavern.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Puzzles:** 42, basados en combinar, mover y ordenar
- **Personajes:** 5
- **Temas de consulta en la enciclopedia:** 5 categorías principales y 19 subcategorías

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Down Under

Expansión para «Transport Giant»

Transportes en las antípodas

Los aficionados a la gestión recordarán el «Transport Giant» original, un tycoon en el que debíamos crear una gran red de transportes, a lo largo de más de 200 años de historia. Pues bien, ahora nos llega su expansión, «Down Under», que viene repleta de nuevos contenidos aunque, eso sí, sin modificar ni un ápice su apartado técnico.

VA DE CANGUROS

El tema en que se basa esta expansión es el continente australiano y contiene una nueva campaña con doce escenarios que recrean situaciones históricas. «Down Under» incluye también 15 nuevos mapas para el modo de juego libre, así como 30 nuevos vehículos y muchos edificios y estructuras, todos ellos, típicamente australianos.

Por contra, lo que no ha cambiado en absoluto es el sistema de control –sigue siendo igual de intuitivo–, ni su apartado gráfico, que ya resultaba anticuado cuando apareció el original, hace un año y medio. Vamos, que si jugaste el original y te quedaste con ganas de más, eso es justamente lo que vas a encontrar aquí, ni más, ni menos. ■ J.P.V.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: JoWood
- Distribuidor: Nobilis
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 29,99 €
- Web: www.transportgiant.com

INDIVIDUAL 70

▶ *GESTIÓN CLÁSICA. El contenido incluido rejuvenece el juego original, pero lo cierto es que la idea de la que parte ya está un poco anticuada.*



▲ Esta expansión nos permite llevar nuestro imperio financiero hasta Australia y enfrentarnos a las duras condiciones de este lejano país. Podremos contribuir a levantarlo contruyendo las infraestructuras necesarias.



▲ Todas las novedades están relacionadas con Australia, como esta curiosa granja de canguros.



▲ Para superar las enormes llanuras australianas tendremos que crear gigantescas redes de transporte.

Taxi 3 Extreme Rush

Más pasta sin "bajar la bandera"

La reconversión forzosa de un taxista en loco del volante posibilita que puedas conducir por la ciudad de Londres esquivando autobuses y coches, rompiendo algo de mobiliario urbano y, sobre todo, llegando a toda costa antes que tus rivales para ganar su respeto y dinero para poder acometer pruebas más difíciles.

PELIGRO CONSTANTE...

Ahora que has cambiado el taxi por las carreras ilegales, tienes cinco pruebas a tu disposición, aunque no todas desde el principio: primero debes obtener buenos resultados en las carreras "callejera" y "de pique" antes de pegar volantazos en la carrera "urbana", la "lambati" o el sugerente "Torneo del Señor R". Entre unas y otras pruebas, el desarrollo de «Taxi 3 Extreme Rush», está compuesto por veinticinco rutas y una decena de vehículos personalizables, un conjunto que sería recibido con más alborozo por los aficionados a las carreras urbanas si no fuera porque juegos como «Juiced» han llegado antes y con mucha más calidad. «Taxi 3 Extreme Rush» es divertido pero no tremendamente divertido, cuenta con apartados poco convincentes como la iluminación o la IA de los contrincantes, gráficos que no deslumbran y, en resumen, puede contentar a los menos exigentes que valoren su ajustado precio pero no a aquellos que busquen un juegazo de carreras clandestinas. ■ T.G.G.





▲ Comienzas sin dinero ni reputación y tan sólo tienes dos carreras desbloqueadas. A partir de ahí, tendrás que ganártelo todo.



▲ Enfilas la recta, pisas a fondo... y rezas para que no se te cruce ningún conductor que venga a estorbar tu triunfal trayectoria.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano (manual y textos)
- Estudio/Compañía: Team 6 Game Studios/Fusion Labs
- Distribuidor: Proein
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95€

MODO INDIVIDUAL 68

▶ *A MEDIO GAS. Se trata de un juego de calidad media en un género con opciones con mucho más nombre.*

MODO MULTIJUGADOR 68

▶ *SIN ACELERONES. Contiene las opciones habituales en este tipo de títulos, nada especial ni capaz de elevar el juego.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



GUILD WARS EDICION ESPECIAL
Juego y más cosas
Un montón de regalos, físicos y virtuales, acompañan a esta nueva y lujosa edición del exitoso juego online de NCSoft que celebra así el millón de unidades vendidas en cinco meses. El precio de esta atractiva edición es de 49,95 €.



COUNTER-STRIKE SOURCE
Puesta al día
La actualización de uno de los juegos online más populares de todos los tiempos mantiene con una gran expectación a muchos aficionados que cuentan con adquirirlo en cuanto salga, pagando los 29,95 € correspondientes.



PRO RACE DRIVER PREMIUM
Conduce los seminuevos
Un juego de carreras que combina simulación, arcade y aventura para conseguir un resultado notable en todos los apartados. Si lo dejaste pasar, cázalo en esta segunda oportunidad que te da FX al lanzarlo de nuevo por 9,95 €.

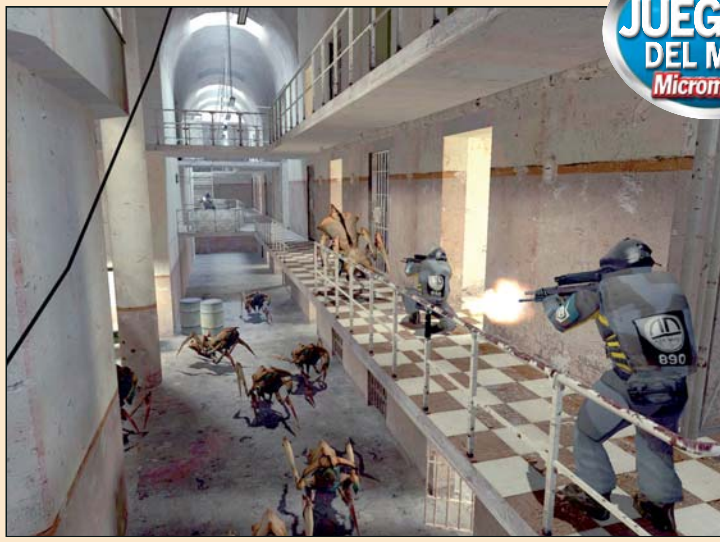


TRIPACK MONTECRISTO
Estrategia variada
Atari pone a la venta este pack al precio de 29,99 €: la 2ª Guerra Mundial en «D-Day», la Edad Media de «Medieval Lords» y el mundo de los bomberos en «Fire Captain».

JUEGO DEL MES Micromanía

Half-Life 2
Game of the Year
Vuelve la obra maestra

ANTES DECÍAMOS
Los alienígenas dominan el mundo y los humanos están hacinados en lugares como Ciudad 17, el gueto desde el que comienzas tu aventura y en el que poco a poco irás enterándote de lo que ha ocurrido tras los acontecimientos de «Half-Life». Una increíble combinación de ciencia-ficción y acción en catorce capítulos diferentes, no sólo en cuanto a escenarios, sino también en la forma de jugar de cada uno de ellos. «Half-Life 2» está inundado de excelencia tecnológica y creatividad en cada uno de sus rincones y es, sin duda, el juego más alucinante y real que has visto en tu vida.



▲ En Ciudad 17 encontrarás a algunos personajes del juego original, conocerás otros nuevos y tendrás problemas a cada minuto. Acción futurista que destila calidad por los cuatro costados.

AHORA DECIMOS
La tecnología utilizada por Valve ha sido tan avanzada que, casi un año después, sigue sorprendiendo como el primer día, por no hablar del resto de los elementos del juego, que continúan siendo geniales. La edición "Game of the Year" no sólo es una oportunidad para quienes no conocen el juego, sino que cualquier fan del mismo obtendrá en el mismo paquete clásicos actualizados como «Counter-Strike: Source», «Half-Life 2: Deathmatch» y «Half-Life: Source». ¿Necesitas más razones?





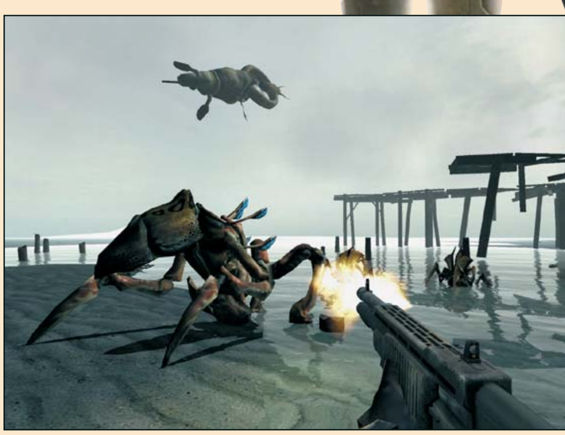


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- ▶**Género:** Acción
- ▶**PVP Rec.:** 49,95 €
- ▶**Comentado:** MM 198 (Dic. 2004)
- ▶**Idioma:** Castellano
- ▶**Estudio/Compañía:** Valve Software/Sierra
- ▶**Distrib.:** Electronic Arts
- ▶**Nº de DVDs:** 1
- ▶**Lanzamiento:** Ya disponible

LA ANTIGUA NOTA 98
▶**UNA OBRA DE ARTE.** Es mucho más que un juego de acción, sencillamente magistral. No te puede faltar si aún no lo has jugado.

LA NUEVA NOTA 98
▶**NADA HA CAMBIADO.** Es la misma obra maestra que entonces y ahora, encima, con un montón de contenido adicional.



▲ El diseño de escenarios y criaturas es extraordinario. Te quedarás con las mandíbulas desencajadas por el asombro en más de una ocasión.



▲ Comienzas el juego en un gueto controlado por los mismos alienígenas del primer «Half-Life». No te imaginas todo lo que te aguarda...

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€
ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
Tri Pack Montecristo	29,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Counter Strike Anthology	14,95€
Counter Strike Source	29,95€
ESDLA. El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA. La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 GOTY Game of the Year	49,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
Need for Speed Underground	9,95€
Sim City 4	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Guild Wars Gold Edition	49,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Imperivm III. GBR	9,95€
Pro Race Driver	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€
PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

Lock On

Combate aéreo moderno, de altura

ANTES DECÍAMOS

Incómodo en una estrechísima cabina, con la comida aún rebotando en tu estómago tras cada giro brusco y un rugido ensordecedor... ¡qué gozada! En «Lock On» podrás disfrutar de la experiencia en ocho cazas diferentes y sobrevolar unos escenarios de espectaculares gráficos hiperrealistas. El apartado sonoro y el modelo de daños brillan también a gran altitud, componiendo un conjunto realista y muy jugable, con cuatro campañas muy variadas –aunque hay que decir en su contra que no son dinámicas– y un editor de misiones.

AHORA DECIMOS

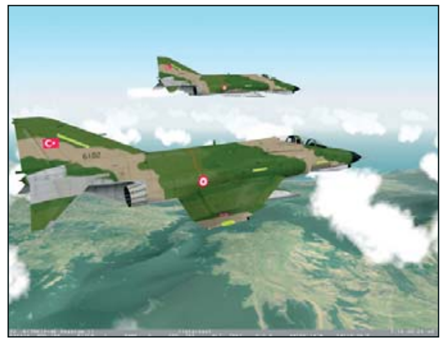
Más que mantener el tipo, lo que ha hecho el paso del tiempo con «Lock On» es reafirmarlo como uno de los mejores simuladores disponibles. Por un lado no han aparecido demasiados rivales que hayan intentado presentar batalla en el género de la simulación. Además, año y medio después, la potencia de nuestros ordenadores permiten disfrutar mejor de su excelente nivel técnico y, por si fuera poco, su nuevo precio, unido a la aparición de parches y nuevas misiones disponibles, evitan que pierda un sólo gramo de su atractivo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- **Género:** Simulación
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 108 (Enero 2004)
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Ubi Soft
- **Distrib.:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** http://www.lo-mac.com

LA ANTIGUA NOTA 90
EL COMBATE AÉREO MÁS REAL gracias a su elevado nivel técnico y, a la vez, el más espectacular y divertido.

LA NUEVA NOTA 90
ENTRE LOS MEJORES. Allí sigue el juego, aupado a un podio del que parece que no piensa bajarse en mucho tiempo.



▲ «Lock On» es un simulador realista y espectacular, con 8 aviones, 4 campañas y un editor de misiones.



▲ Con un ordenador de la potencia adecuada, el nivel de detalle visual del terreno es muy elevado.

Warhammer 40.000 Dawn of War Game of the Year

Un futuro bélico y siniestro



▲ Una irresistible combinación de acción y estrategia con un nivel técnico muy alto y un transfondo verdaderamente atractivo que proporciona mucho espectáculo.



▲ Los feroces Orkos son poco inteligentes si creen poder vencer a tus marines.



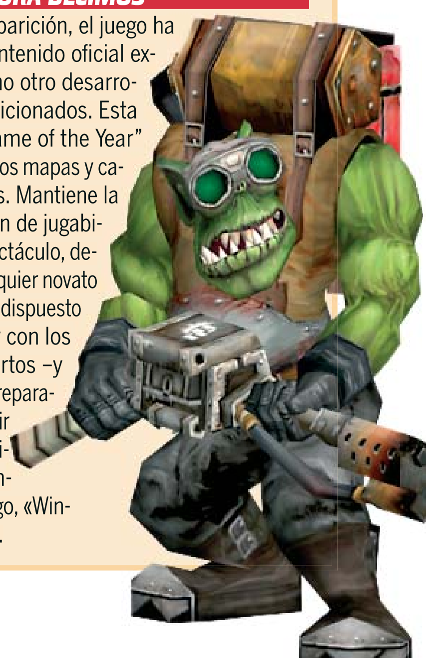
▲ En plena refriega con los siempre misteriosos Eldar, tan rápidos como letales.

ANTES DECÍAMOS

Marines espaciales, orcos, eldars, marines del caos... toda la emoción de los combates galácticos que el universo de "Warhammer 40.000" ofrece desde hace años a sus fans, al alcance de cualquiera. Es muy jugable y realmente divertido, es gráficamente espectacular, tiene todo un riquísimo trasfondo detrás y una trama apasionante. Lástima que sólo podamos optar por jugar con los marines espaciales...

AHORA DECIMOS

Desde su aparición, el juego ha recibido contenido oficial extra, así como otro desarrollado por aficionados. Esta edición "Game of the Year" incluye nuevos mapas y características. Mantiene la combinación de jugabilidad y espectáculo, dejando a cualquier novato preparado y dispuesto para recibir con los brazos abiertos –y los blaster preparados para abrir fuego– la primera expansión del juego, «Winter Assault».



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 34,95 €
- **Comentado:** MM 117 (Oct. 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Relic/THQ
- **Distrib.:** THQ
- **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.dawnofwargame.com

LA ANTIGUA NOTA 92
LA ESTRATEGIA MAS DIVERTIDA. La fórmula de «Command & Conquer» mezclada con "Warhammer". El resultado no podía ser mejor.

LA NUEVA NOTA 92
SEGUNDA OPORTUNIDAD para que te incorpores al universo de "Warhammer 40,000". Esta vez, no la dejes pasar.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Series clásicas

ACTIVISION

Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI - ESPECIALES

Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
Tri Pack Montecristo	29,99€

ELECTRONIC ARTS

Battlefield 1942	9,95€
Counter Strike Anthology	14,95€
Counter Strike Source	29,95€
ESDLA. El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA. La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 GOTY Game of the Year	49,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
Need for Speed Underground	9,95€
Sim City 4	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€

FRIENDWARE

Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Guild Wars Gold Edition	49,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€

FX INTERACTIVE - FX PREMIUM

Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Impervm Edición Oro	9,95€
Impervm II Edición Oro	9,95€
Impervm III. GBR	9,95€
Pro Race Driver	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€

NOBILIS IBÉRICA - NUEVO PRECIO

Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€

MICROSOFT

Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI - RED COLLECTION

Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN - XTREME/ESPECIALES

Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

Counter-Strike Anthology

Antología de un multijugador pionero

ANTES DECÍAMOS

Policías contra terroristas, un planteamiento simple que desemboca en la acción más rápida y emocionante que te puedas imaginar. Con muchos –seis– años a sus espaldas, sigue siendo uno de los juegos más adictivos de la historia en su modo multijugador. Técnicamente obsoleto pero con una jugabilidad que nadie pondría en duda, empezó como un mod amateur para «Half-Life» y terminó por convertirse en todo un fenómeno mundial probado, jugado y disfrutado por millones de aficionados que lo tuvieron como referencia durante mucho tiempo.

AHORA DECIMOS

La antología contiene el popular juego multijugador junto con una recopilación del contenido para un jugador que ya añadiera la edición «Counter-Strike Condition Zero». Nada realmente nuevo y, por tanto, es un producto destinado a los fans de la serie, los coleccionistas o los nuevos jugadores a quienes les pique la curiosidad y quieran probar un título legendario para descubrir qué es lo que le ha hecho tan popular entre millones de personas. La próxima aparición de la versión "Source", técnicamente puesta al día, reduce aún más su interés

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 14,95 €
- Comentado: MM 110 (Marzo 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Valve Software/Sierra Distribuidor: Electronic Arts Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible

LA ANTIGUA NOTA 85

▶MUY ADICTIVO. Está muy explotado, pero sigue siendo muy jugable y divertido, y es fluido con todo tipo de conexiones.

LA NUEVA NOTA 78

▶ YA ES HISTORIA. Mucho contenido recopilado para un juego histórico, pero a día de hoy superado. Los años no pasan en balde



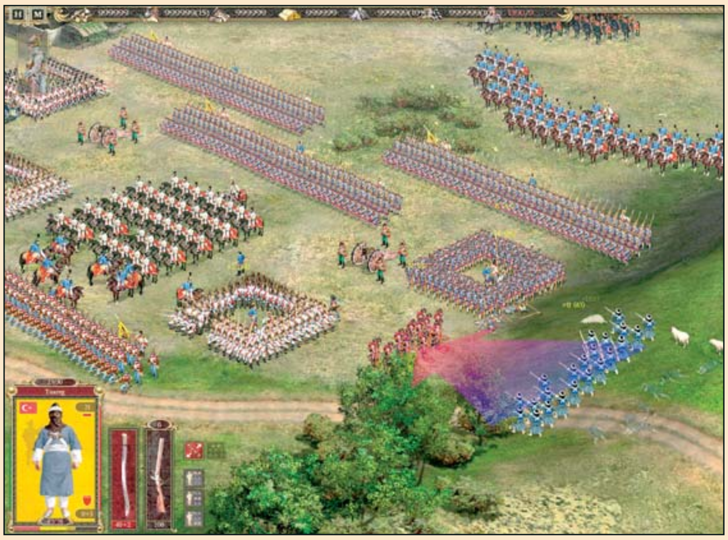
▲ Distintas misiones como liberar rehenes, proteger personas... o bien jugar en el bando de los terroristas.



▲ Algo tendrá el agua cuando la bendicen. ¿Por qué ha sido durante años el multijugador más aclamado?

Cossacks II

Batallas realmente masivas



▲ En este juego es más importante que nunca la situación de nuestras tropas y son fundamentales conceptos como formación, flanco o retaguardia.

ANTES DECÍAMOS

Enfrentamientos en los que participan hasta sesenta mil unidades simultáneas son el punto fuerte de este título de estrategia en tiempo real que aporta novedades al género y además resulta entretenido y muy accesible. Tal vez gráficamente no esté a la altura de otros competidores, pero la enorme cantidad de variables tácticas a tu disposición, el gran número de unidades para cada ejército y modos de juego muy distintos entre sí le convierten en una opción diferente dentro de un género muy poblado y recomendable precisamente por la presencia de estas diferencias.



▲ Europa entera, tu objetivo final. En el juego participan las seis grandes potencias.



▲ También incluye un componente de gestión y producción de edificios.

AHORA DECIMOS

Su condición de oferta distinta dentro del género se mantiene en pie, a lo que hay que sumar que su lanzamiento pasó algo desapercibido ya que la compañía que lo editó en nuestro país cerró sus puertas poco después. Con su regreso sigue siendo una buena opción para quienes no exijan los mejores gráficos del género y, sin embargo, sí les atraiga el trasfondo y la importancia que el juego le da al componente táctico, además de la ya mencionada característica de poner miles de unidades en pantalla, componiendo batallas espectaculares.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 124 (Mayo 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Comp.: GSC/CDV
- Distrib.: Planeta Int. Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.cossacks2.com

LA ANTIGUA NOTA 85

▶MUCHA TACTICA y muchas unidades en combate es lo que le diferencia del resto y le hace especialmente atractivo.

LA NUEVA NOTA 85

▶CUALIDADES INTACTAS. Sus aportaciones al género siguen sin haber sido prácticamente imitadas o superadas.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

El final del verano ha traído un montón de novedades de las que provocan entusiasmo, como «Age of Empires III», «Quake 4», «Call of Duty 2», «Pro Evolution Soccer 5»... mucha renovación, variada y de altísima calidad .



F.E.A.R.

1

- Acción · Monolith
- Vivendi · 49,99 €

No es sólo su genial tecnología, ni su soberbia jugabilidad, ni su ritmo magistral... Es la combinación de los tres con una ambientación y un argumento terroríficos lo que nos ha hecho pasar miedo como no lo habíamos pasado nunca. Imprescindible e insuperable.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99





Age of Empires 3

2 · N

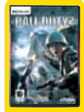
- Estrategia · Ensemble/Micr.
- Microsoft · 59,99€

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 94







Call of Duty 2

3 · N

- Acción · I. Ward/Activision
- Activision · 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 98



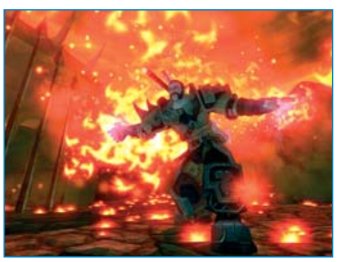
Fable

8

- Rol · Big Blue Box/Lionhead
- Microsoft · 49,95 €

Profundidad de juego, una historia genial y una enorme libertad de acción... Parece que la espera por este fantástico juego de rol sí que ha merecido la pena.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 90







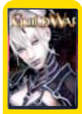
Brothers in Arms 2

9 · N

- Acción · Gearbox/Ubisoft
- Ubisoft · 19,95 €

Vive la 2ª Guerra Mundial en esta sobresaliente y muy absorbente combinación de táctica y acción que ha mejorado largamente las virtudes de su magnífica primera parte.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 95



Guild Wars

10

- Rol Online · ArenaNet/NCsoft
- Friendware · 44,95€

El juego de NCsoft ha conquistado a muchos miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo. Hay Tyria para rato.

- Comentado en Micromanía 126
- Puntuación: 94







Total C. Manager 06

11 · N

- Dep.Manager · EA Sports
- EA · 19,95 €

Está claro, es la mejor opción para aquellos que busquen involucrarse más en el deporte del fútbol. Sencillo de manejar, riguroso, profundo, completísimo...

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 90

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Rome. Total War

- The Creative Assembly · Activision · 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

- Comentado en MM 117 · Puntuación: 96



Acción

F.E.A.R.

- Monolith · Vivendi · 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129 · Puntuación: 99



Aventura

Fahrenheit

- Quantic Dream/Atari · Atari · 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 · Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2: Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
3. Los Sims: Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. Half-Life 2 (+16)	Acción	Vivendi
5. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Sim.	Electronic Arts
6. Sacred Premium (+12)	Rol	FX Interactive
7. Guild Wars (+12)	Rol Online	Friendware
8. Los Sims: Animales... Classics (+7)	Sim.	Electronic Arts
9. Port Royale 2 (+7)	Estrategia	FX Interactive
10. GTA San Andreas (+18)	Acción	Take 2

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Septiembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Black & White 2 (+12)	Estrategia	Electronic Arts
2. Rome TW Barb. Inv. (+12)	Estrategia	Activision
3. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
4. W40K: Winter Assault (+16)	Estrategia	THQ
5. Rome: Total War (+12)	Estrategia	Activision
6. FIFA 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
7. BiA: Earned in Blood (+16)	Acción	Ubisoft
8. FIFA Manager 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
9. W40K: Dawn of War Gold (+16)	Estrategia	THQ
10. Battlefield 2 (+16)	Acción	Electronic Arts

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
2. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
3. Nancy Drew (+3)	Aventura	Her Interactive
4. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
5. UO: The 8th Age (+16)	Rol Online	Electronic Arts
6. Rome TW Barb. Inv (+12)	Estrategia	Activision
7. Black & White 2 (+12)	Estrategia	Electronic Arts
8. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
9. Microsoft Flight Sim. 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
10. Guild Wars (+12)	Rol Online	NCSoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2005.



4 N

Quake 4

- Acción - Raven/Id
- Activision - 54,95 €

Cinematográfico, emocionante, espectacular, un diseño de escenarios y enemigos increíble... tardó en llegar, pero lo hizo entrando por la puerta grande..

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 94







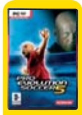
5

Black & White 2

- Estrategia - Lionhead/EA
- EA - 49,95 €

Conviértete en un dios y guía con mano firme el destino de tu pueblo. El original parecía difícil de superar, pero Molyneux se las ha apañado para volver a impresionarnos.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 94



6 N

Pro Evo Soccer 5

- Deportivo - Konami
- Konami - 39,95€

No hay que darle más vueltas es el rey del género. Su nueva versión no trae grandes novedades, pero sí suficientes como para permitirle retener el trono sin problemas.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 89







7

Fahrenheit

- Aventura - Q.Dream/Atari
- Atari - 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas, con un argumento y un desarrollo que enganchan desde el principio. Una vez sumergido en la misteriosa trama no podrás abandonarla.

- Comentado en Micromanía 128
- Puntuación: 90



12

World of Warcraft

- Rol Online - Blizzard/Vivendi
- Vivendi - 44,99 €

Aunque llevamos unos meses explorando el mundo de Warcraft no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online. No lo dudes: ¡Pruébalo!

- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94







13

FIFA 06

- Deportivo - EA Sports
- EA - 49,95 €

La serie «FIFA» vuelve a nuestros PC's con más ritmo, realismo y calidad que nunca. Y, como siempre, con una base de datos capaz de quitarte el hipo.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 87



14

GTA San Andreas

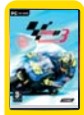
- Acción - Rockstar/Take 2
- Take 2 - 49,99 €

Tan esperado y deseado que ha sido acogido con los brazos abiertos, sabiendo que a cambio nos devolverá una tremenda jugabilidad y una libertad de acción.

- Comentado en Micromanía 126
- Puntuación: 95







15

Moto GP 3

- Velocidad - Climax/THQ
- THQ - 49,95 €

Técnicamente espectacular, todas las licencias oficiales y muchísima velocidad son las virtudes de este simulador con el que viviremos la competición a tope.

- Comentado en Micromanía 128
- Puntuación: 91

Rol

Caballeros de la Antigua República II

- LucasArts - Activision - 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

- Comentado en MM 122 - Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

- Codemasters - Proein - 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

- Comentado en MM 112 - Puntuación: 90



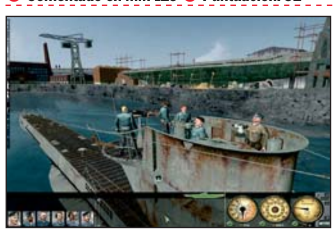
Simulación

Silent Hunter III

- Str.Simulations/Ubisoft - Ubisoft - 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

- Comentado en MM 125 - Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

- KCET/Konami - Konami - 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Esto sigue con poca vida, pero el mes que viene, ya verás. Se esperan no uno sino un puñado de juegazos, aspirantes a convertirse en clásicos de la estrategia.



1 Empire Earth II
31% de las votaciones
MM 124 · Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi



2 Imperial Glory
24% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 90
Pyro Studios/Eidos
Proein



3 Port Royale 2
18% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 92
Ascaron
FX

4 Rome Total War
16% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision

5 Hearts of Iron II
11% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 89
Paradox
Friendware

Acción

Este es otro género para el que se prevé mucho movimiento el próximo mes. Pero mientras, llegan dos títulos nuevos –sin arrasar, pero han entrado– a la lista.



1 Half-Life 2
28% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



2 Total Overdose
26% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 82
Deadline Games/Eidos
Proein



3 Grand Theft Auto San Andreas
19% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 95
Rockstar/Take 2
Take 2

4 Conflict Global Storm
17% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 85
Pivotal Games/SCi
Proein

5 Brothers in Arms
10% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 95
Gearbox
Ubi Soft

Aventura

Sin novedades en el mercado, sin novedades en la lista. «Fahrenheit» no tiene rival por el momento y el cierre de la saga «Myst» se sube al tercer puesto.



1 Fahrenheit
33% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



2 The Moment of Silence
22% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware



3 Myst V. End of Ages
19% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
Ubi Soft

4 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
15% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi

5 Cold Fear
11% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 91
Darkworks/Ubisoft
Ubisoft

Rol

Dos novedades entran con todo merecimiento y ocupan puestos de honor: el innovador «Fable. The Lost Chapters» y la secuela del popular «Dungeon Siege».



1 Fable The Lost Chapters
31% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 90
Big Blue Box/Lionhead
Microsoft



2 World of Warcraft
26% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



3 Dungeon Siege 2
20% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 92
Gas Powered Games/Microsoft
Microsoft

4 Guild Wars
13% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware

5 The Bard's Tale
10% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 88
Inxile/Ubi Soft
Ubi Soft

Velocidad

El recién llegado es «Trackmania Sunrise» pero hay otros acelerones, los de «S.C.A.R.» y «Moto GP 3». El resto mantienen una más que digna velocidad de crucero.



1 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology
25% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ



2 Trackmania Sunrise
21% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 89
Nadeo
Nobilis



3 S.C.A.R.
20% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Milestone/BlackBean Games
Planeta Interactive

4 Juiced
18% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ

5 Need For Speed Underground 2
16% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



El espontáneo

“Hace diez años... Y desde entonces no vivo sin ella.”

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Nacho Alonso

Simulación

Ni cambia el mercado ni lo hacen vuestros gustos. Hay, eso sí, algunos ajustes de porcentajes, pero las preferencias de los aficionados al género siguen intactas.



1 Silent Hunter III
- 28% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft



2 Lock On: Air Combat Simulation
- 26% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



3 Pacific Fighters
- 19% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft

4 X-Plane Flight Simulator v.8
- 18% de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- Friendware

5 X-Plane Flight Simulator v.7
- 9% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware

Deportivos

¡Vaya una avalancha de EA Sports! Tres entradas renuevan buena parte de la lista, y es que el género deportivo ha vuelto del verano con más fuerza y novedades que nunca.



1 FIFA 06
- 32% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports
- Electronic Arts



2 NBA LIVE 06
- 28% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



3 Pro Evolution Soccer 4
- 21% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 94
- KCET/Konami
- Konami

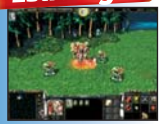
4 FIFA 2005
- 10% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 Tiger Woods PGA Tour 06
- 9% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 87
- EA Canada/EA Sports
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



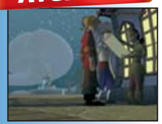
1	2	3
Warcraft III	**Age of Empires II**	**Civilization III**
39% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 59	Comentado en MM 87
Puntuación: 92	Puntuación: 92	Puntuación: 90
Blizzard	Firaxis	Firaxis

Acción



1	2	3
Doom 3	**Half-Life 2**	**M.O.H.:Allied A.**
38% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 116	Comentado en MM 119	Comentado en MM 85
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 98
Proein	Valve	EA

Aventura



1	2	3
Monkey Island 4	**Syberia**	**Sam & Max**
42% de las votaciones	22% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 95
LucasArts	Microïds	LucasArts

Rol



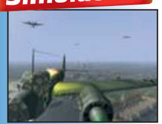
1	2	3
Diablo II	**Neverwinter N.**	**Baldur's Gate II**
41% de las votaciones	29% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 67	Coment. en MM 80	Comentado en MM 50
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



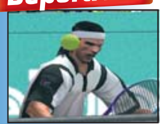
1	2	3
Grand Prix 4	**Need For Speed**	**Moto GP 2**
34% de las votaciones	31% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



1	2	3
IL-2 Sturmovik	**Silent Hunter II**	**Combat F.Sim. 2**
42% de las votaciones	24% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1	2	3
Virtua Tennis	**FIFA 2002**	**PC Fútbol 2001**
46% de las votaciones	31% de las votaciones	15% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 80	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 71	Puntuación: 86
Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos



■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



Fahrenheit

Te helará la sangre

Después del trabajo, Lucas Kane se relaja en una tranquila cafetería del centro. Una taza de café, algo de comer... y un cuchillo clavado en el cuerpo de una víctima. Pero ¿qué ha ocurrido? En un instante te encontrabas en tu mesa favorita y al siguiente estás empapado en sangre... ¡Cuidado, la poli! ¡¡Corre!!

Para colmo la policía está a punto de cogerte con las manos en la masa. ¡Rápido, tienes que eliminar todas las pruebas que te incriminen y averiguar qué demonios ha pasado! Y... ¿porqué hace tanto frio? Es, casi se diría, sobrenatural...

Antes de empezar, has de saber que es más que recomendable jugar el tutorial de «Fahrenheit» y que, a veces, te darán la opción de seguir la historia con un personaje u otro. En la solución te indicamos los lugares en los que tendrás la posibilidad de escoger.

Lucas Kane
LA CAFETERÍA

Has cometido un crimen y debes borrar tu implicación en él. Serénate, acércate al cadáver y arrástralo hasta esconderlo en uno de los cubículos del lavabo. Luego coge el cuchillo y ocúltalo lo mejor que puedas. Utiliza la fregona para limpiar el suelo y abre el grifo para eliminar la sangre. Después, sal del lavabo.

Cuando estés a punto de salir de la cafetería, la camarera te recordará que aún no has pagado. Ve a tu mesa, pon el dinero y márchate. Una vez en la calle, ve hacia la derecha y baja hasta el metro.

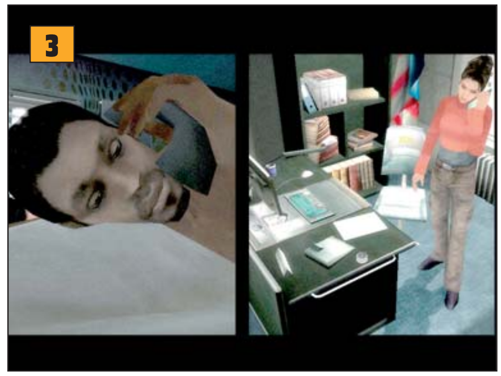
Carla Valenti y Tyler Miles
LA CAFETERÍA

Ya en la cafetería, encarnando a la detective Carla, habla con el policía y luego con la camarera. Te hablan de un tipo que casi se va sin pagar y parece el primer sospechoso. Luego, revisa la mesa donde estuvo. Allí podrás comprobar que no estaba solo. Además, encontrarás un libro debajo.

Ve ahora al lavabo y revisa el cadáver. Mira la fregona, y luego haz un registro general. Encontrarás un pequeño rastro de sangre, al parecer del asesino. Una vez que lo hayas revisado todo, cambia a Tyler y vuelve a registrarlo. Así podrás determinar que el asesino se lavó las manos y, lo más importante, hallar el arma del crimen, el cuchillo. Vuelve a mirar en el cadáver y sal del lavabo.







(1) Se ha producido un crimen y debes recabar todas las pistas para dar con el asesino. (2) Tendrás que asegurarte de que nada en el piso te implica en el asesinato antes de dejar entrar a este policía. (3) El sistema de pantalla partida te permitirá estar al tanto de lo que ocurre en varios sitios a la vez. (4) El criminalista te aclarará si se hallaron huellas en un objeto o si parte de la sangre pertenece al asesino. (5) Tu actuación será lo único que pueda salvarle la vida a este niño. Ver el futuro tiene sus ventajas.





Afuera, habla con los dos criminalistas para que analicen las pruebas, cambia a Carla y acércate a la cabina de teléfonos. Una vez hecho eso, sal por la puerta trasera hasta el callejón.

Cuando hayas terminado de hablar con el vagabundo y antes de marcharte, acércate a la puerta principal. Allí, revisa unas marcas de sangre en la nieve.

Lucas Kane
EN EL PARTAMENTO

Tras despertar en tu casa, tapa la cama con la manta (para que no se vea la sangre) y toma una pastilla. Echa también un vistazo al libro que hay junto a la cama y luego ve por la puerta.

El teléfono empezará a sonar. Es tu hermano, Marcus. Querrá verte en una media hora. Escucha el mensaje grabado, recoge el periódico bajo la puerta y después entra en el baño.

Lávate las manos y abre la estantería para coger unas vendas con las que curarte. Sal otra vez y mira cerca del sofá; allí encontrarás la ropa que llevabas anoche. Recógela y métela en la lavadora para borrar todo rastro de sangre.

Vuelve al dormitorio y busca algo de ropa. Un policía llamará a tu puerta. Coge la llave de la mesa que está junto a la cocina y ábrele. Deja que eche un vistazo. No verá nada inusual y se marchará. Después, sal tú también.

■ En este punto tienes dos opciones para continuar: o sigues con Kane o te encargas de la investigación con Carla y Tyler.

Carla y Tyler
LA COMISARÍA

Sube las escaleras y dirígete a tu despacho. Dentro, llama por teléfono al vago de tu compañero. Cambia el personaje para llevar a Tyler. Con él, levántate y dirígete al baño. Dúchate, coge algo de ropa y ve a la cocina a tomarte un café. Después de hablar con tu novia, coge la chaqueta y vete a la comisaría. Tras hablar de una deuda con uno de los policías, reúnete con tu compañera. Cuelga la chaqueta y mira tu ordenador a ver si has recibido algún correo. Cuando estés listo, reúnete con Carla.

Tras enteraros de todo lo que han descubierto los criminalistas, Carla se va a ocupar de hablar con el forense mientras Tyler realiza un retrato robot con la camarera de la cafetería. Llevando a Carla, ve a su despacho y consulta el e-mail.

Quiz 1

¿Qué arma parece haber utilizado Lucas para cometer el crimen en la cafetería?

- **A. Una pistola.**
- **B. Un cuchillo.**
- **C. Un bate de béisbol.**

Lucas Kane
EL PARQUE

Reúnete con tu hermano y explícale lo sucedido. Una vez que se haya marchado, tendrás una visión reveladora. Uno de los niños del parque va a sufrir un accidente, pero el policía que estaba en la cafetería anda cerca. Lánzate de ca- ▶▶

EL CONTROL LO ES TODO

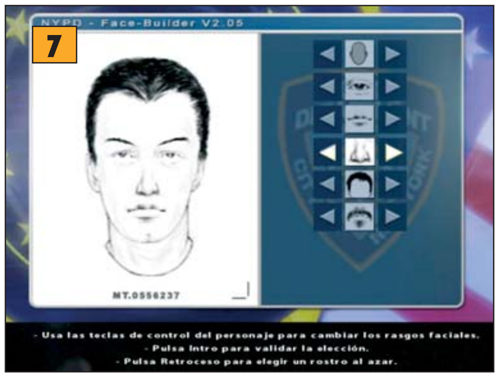




LA FORMA DE INTERACTUAR con el entorno resulta muy original en «Fahrenheit». Cada vez que nos aproximemos a algo susceptible de ser manipulado aparecerán las opciones disponibles y el movimiento del ratón que las activa. Así, sólo tenemos que mover el ratón en la dirección indicada y realizaremos lo que quiera que queramos hacer. Las conversaciones funcionan igual, pero con un tiempo limitado. Lo malo es que a veces el reloj va tan rápido que no siempre tendrás tiempo a leer en qué consisten las distintas opciones que te permite la aventura y tendrás que elegir la primera que veas.

EL OTRO MÉTODO DE INTERACCIÓN se realiza con el teclado. Hay dos formas. Una es pulsar alternativamente las teclas de control de nuestro personaje; se emplea para enfrentarnos a una fuerza externa o llevar a cabo algún ejercicio, como hacer pesas. A veces habrá que darle de tal manera, que sufrirás por el trato que le estás dando a tu pobre teclado. La otra forma es utilizar los cursores y las teclas del pad para repetir una secuencia de colores que aparece en pantalla. Se utiliza para tener una premonición o salir airosos de un combate.

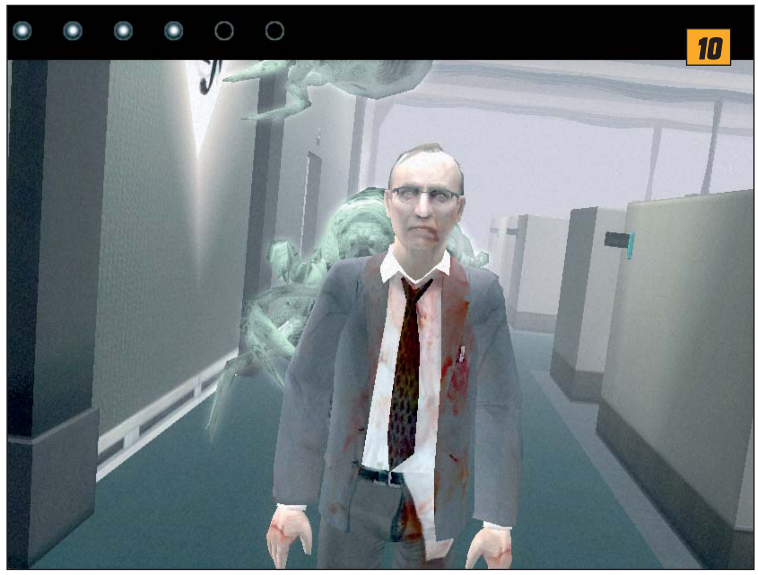

6

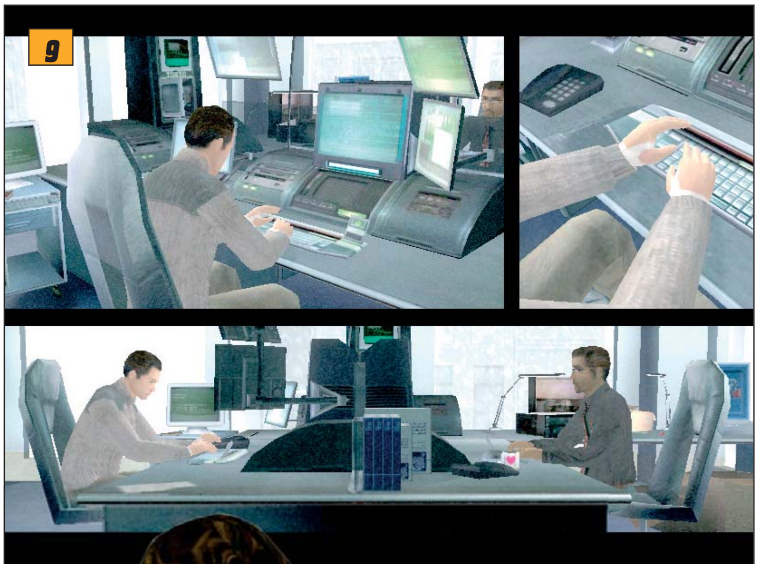


7


8

(6) Gracias a un movimiento del ratón podrás elegir qué acción llevar a cabo con respecto a un objeto. (7) La camarera de la cafetería puede ayudarte a realizar un retrato robot del asesino. (8) Durante la autopsia, y si eres hábil con el teclado, podrás descubrir varias pistas de gran importancia. (9) Lucas pretende trabajar como si nada hubiese ocurrido. (10) Las alucinaciones de Kane pueden costarle la vida...


10


9

Ofrece al hombre que está sediento el batido de chocolate que cogiste de la nevera y él te entregará la pala que necesitas



▶▶beza al agua y usa las combinaciones de teclas y ratón para poder salvarle. El policía te reconocerá, pero viendo tu valor al salvar al niño, te dejará marchar.

■ Ahora puedes elegir entre seguir con Kane, Carla o Tyler.

Tyler Miles
LA COMISARÍA

Ha llegado la hora de hacer un retrato del asesino. Utilizando un programa, tienes que conseguir una imagen lo más parecida al hombre que buscas. Lo mejor que puedes hacer es buscar una foto. Fíjate en la imagen de apertura de esta solución e intenta retratarle... Cuanto mayor sea el parecido, más probabilidades habrá de encontrarle.

Carla Valenti
EL DEPÓSITO

La autopsia del cadáver será muy reveladora, pero sólo si consigues repetir la secuencia que aparecerá en pantalla. Aparte de saber detalles sobre el asesinato, descubrirás que hubo un caso similar.

Lucas Kane
EL BANCO

Estás en el baño de tu oficina, así que échate un poco de agua en la cara, sal y dirígete al punto rojo del mapa, tu despacho. Allí, siéntate en tu mesa y revisa los cajones. Si logras acertar con la combinación de teclas, podrás descubrir que eres capaz de predecir el futuro.

En ese momento recibirás la llamada de tu exnovia. Querrá quedar contigo esa noche. Tú decides si quieres o no verla. Luego prosigue con tu trabajo. Requerirán tu presencia para hacer algunos arreglos, así que sal y ve donde te indica el mapa.

Y aquí comienza la pesadilla. Unos monstruos surgidos de la nada empezarán a acosarte. Realiza todas las combinaciones de teclas porque la vida te va en ello.

En tu apartamento, intenta rebajar el estrés de ese día y vete a dormir. Si quedaste con tu exnovia, te hará una pequeña visita. Ábrele y ofrécele una copa. Ha venido a recoger sus cosas, así que ve a buscarlas; son dos cajas, una está cerca del teléfono y la otra en tu dormitorio.

Cuando se haya ido, vuelve a la cama. Las pesadillas continuarán –una niña esta vez– pero nada que no puedas controlar.

■ Ahora, vuelves a elegir. Puedes continuar con Kane o cambiar a Carla y Tyler.

Carla y Tyler
EL GIMNASIO

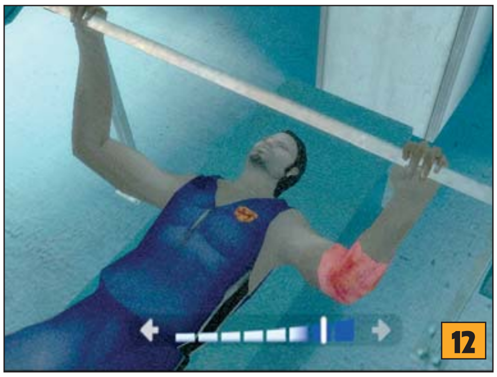
Vamos a entrenar un poco, pero antes haz que los dos púgiles calienten. Usa las máquinas que más te gusten y cuando ambos estén listos, ve al cuadrilátero. Sigue el orden de las teclas y podrás presenciar un bonito espectáculo.

Quiz 2

¿Por qué decide Tyler Miles jugar un partido de baloncesto en mitad del juego?

- **A. Por dinero.**
- **B. Por dinero.**
- **C. Por diversión.**









(11) Lucas está decidido a encontrar la verdad del asesinato. (12) La mayoría de los esfuerzos físicos exigirán una combinación de teclas. (13) Empléate a fondo con las combinaciones para boxear. (14) El ánimo de los personajes es muy importante y realizar algún pasatiempo puede ayudar a aumentarlo. (15) En algunos momentos, controlarás a Lucas cuando era niño. Su pasado es muy importante para la aventura.



Procura por todos los medios que Eileen no reciba daño durante el tiempo que te acompañe, ya que eso influirá en la dificultad de la batalla final

Lucas Kane
EL CEMENTERIO

Ve junto a la tumba de tus padres y pon las flores. La emoción te hará recordar tu infancia, cuando vivías en una base militar.

Acabas de tener una premonición que augura la muerte de tu hermano y la de sus amigos. No puedes quedarte de brazos cruzados así que ve hacia la parte derecha de la alambrada, escálala, y cruza la carretera hasta el otro lado. En el centro de esta alambrada encontrarás un agujero por el que colarte. Luego espera a que pase un camión para ocultarte tras él y llegar a la pared lateral del hangar.

Una vez dentro, tienes que encontrar a los niños que están escondidos. Uno está detrás de un avión, otro tras unas planchas subiendo por una escalera, y el tercero dentro de una caja.

En el presente, tu hermano te dará la dirección de alguien versado en fenómenos sobrenaturales que tal vez te pueda ayudar.

■ Escoge, entre Carla o Tyler.

Carla Valenti
LA COMISARÍA

Mientras Tyler investiga el libro de la cafetería, Carla va a ocuparse de buscar ese caso antiguo que guarda tanto parecido con el actual.

Con Carla, llegarás hasta el sótano. Lástima que sufras de claustrofobia. Vas a tener que avanzar entre archivos almacenados mientras controlas tu ansiedad. Luego, tendrás que buscar la cinta correcta. Así descubrirás el nombre del policía que llevó el caso.

Tyler Miles
LA LIBRERÍA

Con Tyler, tendrás que visitar una librería. El dueño no parece saber nada, así que ve al otro extremo y usa una lupa para ver mejor el libro. En sus páginas, hallarás un mensaje y un papel con números.

Antes de irte el propietario "recordará" saber algo del libro, pero te pedirá que encuentres un volumen que no sabe dónde está. Un vistazo con una lupa y conocer el número de la editorial te guiarán hasta él.

■ Eliges: Kane, Carla o Tyler.

Lucas Kane
LA CASA DE AGATHA

La dirección que te ha dado tu hermano parece abandonada, pero aún así echa un vistazo. Tras encontrar a la anfitriona y llevarla de paseo por la casa, empezará a hablar de tu problema. Un par de favores... y descubrirás que no estuviste solo en aquella cafetería.

Carla Valenti
ACADEMIA DE POLICÍA

El policía encargado del antiguo caso no hablará hasta que demuestres lo buena tiradora que eres. Unas sesiones y descubrirás que existen muchos casos similares al que investigas.

Tyler Miles
LA CANCHA

Le debes dinero a uno de tus colegas, pero con unas canastas podrás zanjarla. Sigue el orden de las teclas y dale una tunda. ▸▸

LA MORAL SIEMPRE ALTA



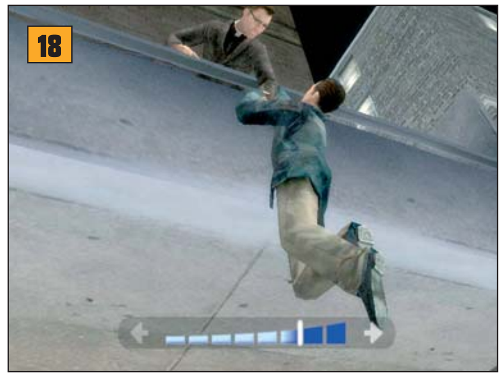




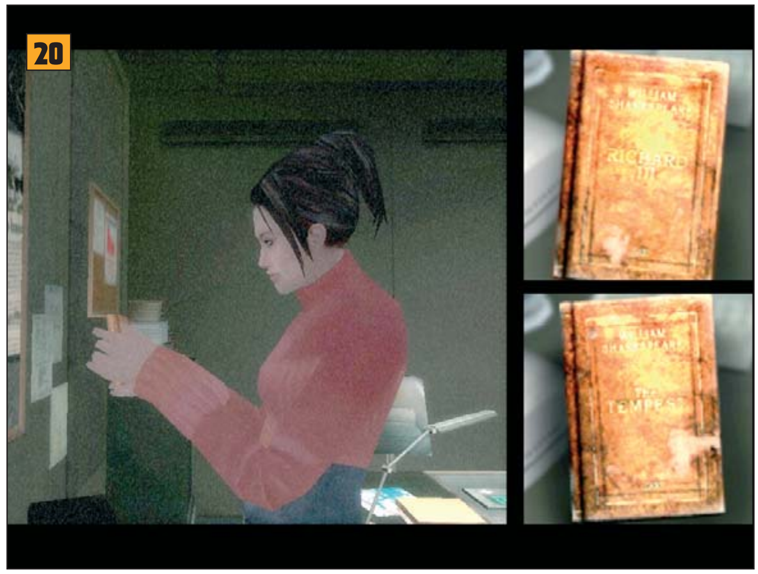
EL ESTADO DE ÁNIMO de los personajes es algo que debes tener en cuenta. La mayoría de las veces no te causará muchos problemas, ya que aumentará y disminuirá por sí solo a lo largo del juego, a medida que recibas noticias. Pero si tienes la mala suerte de tomar decisiones negativas de forma muy continuada, la moral bajará tanto que correrás el riesgo de terminar muy mal. Lo mejor es que aumentes el ánimo a todas horas, para que los momentos más deprimentes, no te afecten mucho.

EXISTEN MUCHAS formas de levantar la moral a los personajes. La mayoría está relacionada con sus aficiones. Por ejemplo, si a Tyler le gusta el baloncesto, haz que juegue un poco para que se relaje. Pero la comida, la autoestima y las relaciones con los demás tendrán mucho que ver. Tomarte un vaso de leche o incluso de agua puede ayudar como también mirarte al espejo ducharte o hablar con una persona muy querida.





(16) Agatha parece ser una de las pocas personas que sabe qué está pasando. Su ayuda será fundamental. **(17)** La ayuda involuntaria de uno de los vecinos de Carla será de gran utilidad. **(18)** Una de las alucinaciones de Kane estará a punto de acabar con su vida. Por suerte, su hermano andaba cerca. **(19)** La relación sentimental de los protagonistas están en tus manos. **(20)** Contrasta todas las pistas para saber adónde te llevan.




Mientras puedas recuperar energía volviendo a tu apartamento, no malgastes los botiquines y las bebidas energéticas. Te harán falta

TOMA DE DECISIONES




«FAHRENHEIT» ESTÁ DISEÑADO para que las decisiones del jugador influyan en su planteamiento, pero la trama general permanece inalterable. Por ejemplo, la exnovia de Lucas llamará a su oficina para hablar con él y quedar esa noche. Si te niegas a verla, no aparecerá después por su apartamento, pero la joven aún seguirá desempeñando un importante papel en la aventura. Nosotros nos hemos concentrado en un curso de acción específico, pero aunque decidas realizar acciones diferentes, la historia apenas variará.

AÚN ASÍ, Y AUNQUE LA HISTORIA sea la misma y el jugador no pueda influir mucho en ella, siempre es agradable volver sobre tus pasos y elegir otra opción para ver "qué hubiera pasado si...." En ese sentido, el juego nos da todas las facilidades del mundo, puesto que en el menú de opciones existe un apartado para volver a jugar cualquiera de los capítulos que ya hayamos pasado hasta ese momento, y sin que influya en



■ Eliges entre Lucas o Carla.

Lucas Kane
SU APARTAMENTO

Contesta al teléfono y prepárate para una alucinación algo movidita. El orden de las teclas que aparezca en pantalla puede salvarte la vida...

Ahora controlas a Marcus, su hermano, que ha venido de visita. Ve y llama a la puerta. Un grito te alertará. Al parecer la alucinación ha hecho que Lucas esté colgado del balcón. Tu rápida actuación es lo único que puede salvarle la vida.

Carla y Tyler
PISO DE CARLA

Tras ducharte, contesta al teléfono. Tyler te va a enviar por fax el papelito. Cambia a Tyler y mete el papel en el fax. Luego con Carla, recógelo y échale un vistazo. Luego, llamará a la puerta tu vecino. Él te dará la clave para descubrir qué es el papel. Pertenece a un banco y en el original ha de estar el número de la sucursal. Llama a Tyler y luego cambia de personaje. Con Tyler, revisa el papel al trasluz y sabrás en qué banco trabaja el asesino. Escoge quién de los dos irá a verle al día siguiente.

Quiz 3

¿Dónde vivía Lucas Kane cuando era sólo un niño?

- **A. En una base militar.**
- **B. En un barrio de Nueva York.**
- **C. En un piso de Los Ángeles.**

Lucas Kane
EL BANCO

Gracias a una visión, ya sabes que la policía está de camino. Antes de que llegue, esconde el papel del que salió el trozo que te ha inculpado. Ahora, asistirás al enfrentamiento verbal entre Carla/Tyler y Lucas. Cuando Lucas salga un momento a refrescarse, registra la habitación con los dos detectives. Encontrarás un boli del que podrás sacar huellas, un libro, y el famoso papel del banco. Todo apunta hacia Kane.

■ Elige entre seguir la historia con Tyler y Carla o con Kane.

Carla y Tyler
APARTAMENTO DE TYLER Y LA COMISARÍA

Tyler tiene una noche de relajación por delante con su novia, así que cumple sus deseos y trata de bailar lo mejor posible. Con Carla, ha llegado el momento de confirmar la autoría de Kane. Deberías tener pistas más que suficientes. Con que relaciones dos de ellas, tendrás a tu hombre. Llama a Tyler e infórmale. Tyler estará muy ocupado en ese momento con su chica, pero el deber es el deber.

Lucas Kane
LA CASA DE AGATHA

Ve a la sala de estar. Allí descubrirás que alguien se ha encargado de hacer callar a Agatha. Es posible que te haya dejado algún mensaje,









(21) Se ha cometido un nuevo crimen. ¿Estará relacionado con el anterior? ¿Será obra de Kane o de un imitador? (22) Pronto, Kane se dará cuenta de que no es como el resto de los mortales. (23) No, no es Hannibal Lecter, sino el asesino de un caso muy parecido al actual. Puede que decida ayudarte. (24) Encarnando a Lucas, la policía te pisará los talones en todo momento y tendrás que esquivarla como mejor puedas.



Los hechos se suceden al ritmo frenético de las pesadillas. Pero los monstruos son tan reales... y por más que te pellizcas, no despiertas...

así que date prisa porque la policía está en camino. Ve a la habitación con las jaulas; dentro habrá un papel. Usa el cuchillo de la cocina para forzar la cerradura. Una vez en tu poder, vuelve a la sala de estar y salta por la ventana. Una visión te mostrará que se ha producido un nuevo asesinato.

Carla y Tyler
EN CASA DE LUCAS

Ha llegado la hora de detener al asesino. Pistola en mano, entra en el piso y regístralo. No estará en casa, pero unos agentes lograrán capturarle. O eso creen. Porque gracias a tu ayuda, logrará escapar de forma espectacular.

■ Tras la reprimenda del jefe y descubrir que se ha producido otro crimen, elige entre seguir con Kane o con Carla y Tyler.

Carla y Tyler
LA LAVANDERÍA

Después de hablar con el criminalista, entra y revisa el primer cadáver. Luego comprueba la sangre del suelo, échale un vistazo al segundo cadáver y revisa el maletín cercano a la puerta. Cambia a Tyler y revisa la cerradura de la puerta, los dos cadáveres, el teléfono y una de las lavadoras. Todo apunta a que uno mató al otro. ¿Qué hay de Lucas?

Lucas Kane
IGLESIA DE SAN PABLO

Lucas tendrá una visión de Agatha que le permitirá saber algunos hechos. La anciana le instará a buscar información sobre un ritual maya. Al parecer unos poderes oscuros están orquestando toda esta situación. Los mismos que te atacarán... ¡ahora mismo!

■ Elige: Lucas o Carla.

Quiz 4

Tras la muerte de Agatha, ¿dónde podemos encontrar la pista que nos has dejado?

- A. Bajo la alfombra.
- B. En la cocina.
- C. En una jaula.

Carla Valenti
EL MANICOMIO

Quizá el asesino del anterior caso pueda aclararte algo. Y no te equivocas. Por lo que has oído, es posible que toda la humanidad esté en peligro. Tus peripecias en el manicomio no habrán terminado. Un corte de luz hará que los pacientes se escapen de sus celdas. Desanda el camino mientras controlas el estado de ansiedad de Carla.

Lucas Kane
CON TIFFANY

Acudes a tu exnovia para que te esconda, pero la policía se te ha adelantado. Ve por el callejón... Aquí también hay policías. Cruza hasta el otro lado y sube por la tubería. Un saliente, otra tubería y una ventana es todo lo que te separa del piso de Tiffany. Una vez dentro, échate un rato en la cama. Luego ve a la sala de estar y pon la tele. Espera un rato y podrás saber el nombre de una persona que tal vez pueda ayudarte con tu problema maya. Escucha también el mensaje del contestador. Poco tiempo después aparecerá Tiffany. Y casi de inmediato, la policía. Tienes unos segundos para esconderte.

Lucas Kane
EL MUSEO

Haciéndote pasar por periodista podrás hablar con un especialista en el tema maya. Descubrirás que todo se trata de un antiguo ritual, tras el que se esconden oscuras fuerzas del mal... En el aparcamiento, sigue las combinaciones de teclas para librarte de un ataque premeditado. Un extraño viaje al otro mundo te permitirá descubrir que tales fuerzas a través de su oráculo buscan a una niña especial, aunque no sabes porqué.

Lucas y Carla
EL HOTEL

Como Lucas y mientras duermes en un hotel, tendrás una visión de la muerte de tu hermano. La policía está a punto de llegar, así que telefonéale y sigue las instrucciones para salvarle la vida. ▶▶



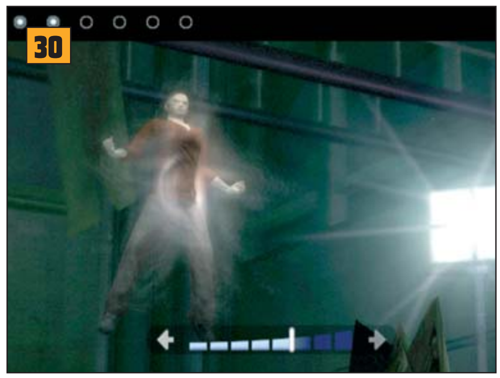




(25) La narración cinematográfica del juego esconde muchas pistas. **(26)** El oráculo ha capturado a tu exnovia, y para poder salvarla tendrás que pasar por lugares muy peligrosos. **(27)** Existe otra facción metida en todo este asunto. Un grupo formado por criaturas de inteligencia artificial. **(28)** Gracias a nuestros poderes, seremos capaces de enfrentarnos al oráculo. Eso sí, en una lucha tipo Matrix. **(29)** Una vez que seamos conscientes de nuestro poder, ni la gravedad podrá con nosotros. Eres el nuevo Elegido. **(30)** El enfrentamiento final ha llegado.







FINALES ALTERNATIVOS





EL ENFRENTAMIENTO FINAL con el oráculo y la inteligencia artificial será inevitable, pero cambiará dependiendo de si eres tú el que tiene la niña o ellos consiguieron arrebatártela. Si la niña está en tu poder, lucharás con el oráculo en un combate espectacular para luego encargarte de la inteligencia artificial. Si son ellos quienes tienen a la niña, entonces te enfrentarás primero a la IA y luego el oráculo capturará a Carla y te chantajeará con matarla si no le entregas a la niña.

HAY VARIOS FINALES posibles en función del éxito que tengamos. Si consigues vencer al oráculo y a la IA, tú serás el que oiga el secreto de la niña. El frío desaparecerá, y la humanidad se habrá salvado. Si el oráculo vence, el frío remitirá y llevarás una vida tranquila. Pero sabrás que tarde o temprano volverá para dominar el mundo. Si es la IA quien logra salirse con la suya, el hielo cubrirá todo el planeta. Los humanos se refugiarán bajo tierra y formarán grupos de resistencia. Tres cuartas partes de la población habrán perecido.



▶▶ Con Carla, ve a la habitación 369 y entra por la fuerza. Cuando descubras que te has equivocado, ve a la correcta. Demasiado tarde, el pájaro ya ha volado.

Lucas Kane
LA MONTAÑA RUSA

El oráculo ha raptado a Tiffany, y la ha llevado al parque de atracciones. Ve hacia la izquierda hasta llegar a la montaña rusa. Actívala y súbete al carricoche. Arriba, cruza la viga y desata a la joven. Pero, el oráculo volverá a hacer de las suyas.

■ **Elige: ¿Ver qué hace el oráculo o seguir con Kane?**

Lucas Kane
LA BASE MILITAR

Vuelves a recordar tu infancia... Despierta a tu hermano y sal por la ventana. Luego ve al punto designado en el mapa. Con ambos, evita a los guardias y las luces de vigilancia.

Carla Valenti
EL CEMENTERIO

Lucas Kane te ha citado delante de la tumba de Tiffany, y no has podido resistirte. Tras la conversación Carla decide ayudar a Lucas.

Quiz 5

¿Qué buscan exactamente el oráculo y las criaturas de inteligencia artificial?

- **A.** Una llave.
- **B.** Una niña.
- **C.** La inmortalidad.

■ **Elige: Sigues con Lucas para descubrir el orfanato donde está la niña o con los detectives.**

Carla y Tyler
LA COMISARÍA

El frío empeora y ya es una catástrofe mundial. Con Carla, tendrás que decidir si le cuentas a Tyler la verdad sobre Kane o no...

Lucas Kane
EL ORFANATO

Entra y busca a la niña correcta antes de que llegue el oráculo: última puerta a la izquierda. Cuando la tengas, sal por la salida de emergencia. Una vez en la azotea, prepárate, porque el enfrentamiento con el oráculo será muy duro.

Luego, descubrirás una terrible verdad y tu forma de actuar determinará si pierdes o no a la pequeña.

Lucas y Carla
EL METRO

Has conseguido escapar gracias a "Los Invisibles"... ¡El desenlace está cerca y todo empieza a encajar!

Cuando Lucas desfallezca, ve con Carla al final del andén. Busca una vieja radio, las pilas y una varilla de metal que te servirá de antena. Conéctala y... ¡escucha! El mundo se ha convertido en un caos.

Lucas Kane
LA BASE MILITAR

Una visión de cuando eras niño y sabrás que fuiste expuesto a la influencia de un artefacto alienígena, llegarás a la base militar en la que te criaste. Tus acciones determinarán el destino de la raza humana. ■ J.T.A.

Soluciones Quiz

1.B. Un cuchillo. **2.B.** Por dinero. **3.A.** En una base militar. **4.C.** En una jaula. **5.B.** Una niña.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

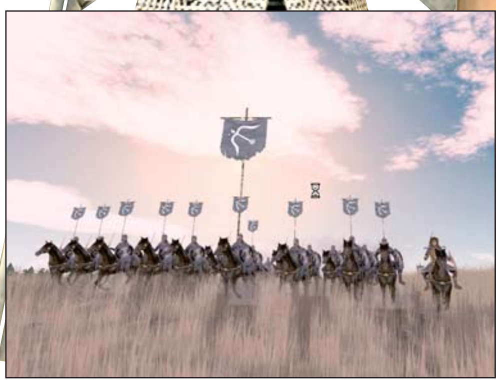


Barbarian Invasion

Expansión para «Rome. Total War»

¡Arrasa con todo!

El Imperio tiene un futuro algo oscuro, así que te hemos preparado estas estrategias y consejos para que conquistes como un campeón.



▲ **Bárbaros en dos palabras.** Las tribus, militarmente hablando, se pueden clasificar en dos grandes grupos: las del este y las del oeste. Las primeras se caracterizan por su poderosa caballería y las segundas por su espectacular infantería.



▲ **Sigue el caminito.** Si ves pasar una horda bárbara por tu lado, y estás en disposición de hacerlo, manda un ejército (pequeño) y saquea los asentamientos una vez los hayan saqueado los bárbaros. Te llevarás poco, pero te lo llevarás gratis.



▲ **Los ligeros.** Las unidades ligeras, que pueden vadear los ríos por cualquier punto, han cobrado una nueva dimensión estratégica en «Barbarian Invasion». Úsalas para sorprender al enemigo por los flancos.



▲ **Máquinas de guerra.** Los bárbaros tienen excelentes unidades pero andan escasos en máquinas de asedio, así que machácales con catapultas y ballestas gigantes, y cualquier otro ingenio bélico de que dispongas, hasta diezmar sus tropas.



▲ **La noche asusta.** En las batallas nocturnas la moral desciende de mucho más rápidamente que en las diurnas, así que procura usar unidades especiales de las que suben o mantienen la moral, como los sacerdotes.



▲ **Busca lo mejor.** Si eres bárbaro, busca asentamientos muy desarrollados y el resto limítate a saquearlos. Las ciudades grandes tienen ya la infraestructura necesaria para reforzar tu ejército con las mejores unidades.



▲ **Usa los puentes.** Un buen modo de defender tu terreno, si tu imperio está amenazado por bárbaros, es asegurar los puentes. Emplea la infantería pesada –un par de unidades de lanceros–, arqueros y una unidad que mantenga la moral.



▲ **Cristianos.** En esta expansión tendrás serios problemas de orden público, pero todo lo resuelve la religión. Construye y mejora iglesias y verás como, poco a poco, las aguas vuelven a su cauce en todas las ciudades bajo tu dominio.





NBA Live 06

Camino del anillo

¿Ya has elegido equipo? Seguro que tienes a una superestrella en tus filas, pero no abuses de tus individualidades y trata de hacer un baloncesto bonito e imprevisible para el rival, siguiendo estos consejos.



▲ El base debe llevar todo el peso del juego ofensivo. Aprende a proteger la posesión del balón en zona de ataque y a fijarte en los continuos movimientos de desmarque que realizan tus compañeros para dar asistencias usando los pases dirigidos. Usa mucho los pases a los "pívot" y cuando se ajusten sobre ellos saca el pase a los hombres exteriores libres de marca.



▲ Sin balón también se juega, deja que el base mantenga la posesión y usa el control del hombre sin balón para mover a tu jugador estrella o a un buen anotador a una zona libre para que pueda recibir el pase y encestar cómodamente. Con esta función también podrás abrirte paso o quedarte en la línea de tres puntos cuando necesites encestar un triple.



▲ Tu estrella cobra una pasta, así que exprime todo su potencial de juego. Aprende cuales son sus jugadas devastadoras con el botón de la función "Freestyle SuperStar" para recurrir siempre a él cuando la defensa rival ajuste todos los marcajes. Además el equipo rival acabará por hacerle un 2 contra 1 que podrás aprovechar para sacar el pase al hombre libre.



▲ No arriesgues pases innecesarios, te interceptarán el balón y eso dará pie a un contraataque que casi terminará en canasta porque son imparables. Cuando veas que la circulación del balón es muy complicada por la intensidad defensiva del rival intenta hacerle llegar el balón a tu estrella o apuesta por una jugada individual en uno contra uno.



▲ Memoriza las posiciones de las jugadas de ataque: en caja al poste alto o tiro de tres puntos con bloqueo. Cuando el base reciba el balón desde el saque, bajo canasta, selecciona una de ellas y realiza todo el juego ofensivo casi con los ojos cerrados. Dejar a tu estrella o a otros anotadores natos de tu equipo frente a un solo defensor, son la táctica ofensiva número uno.



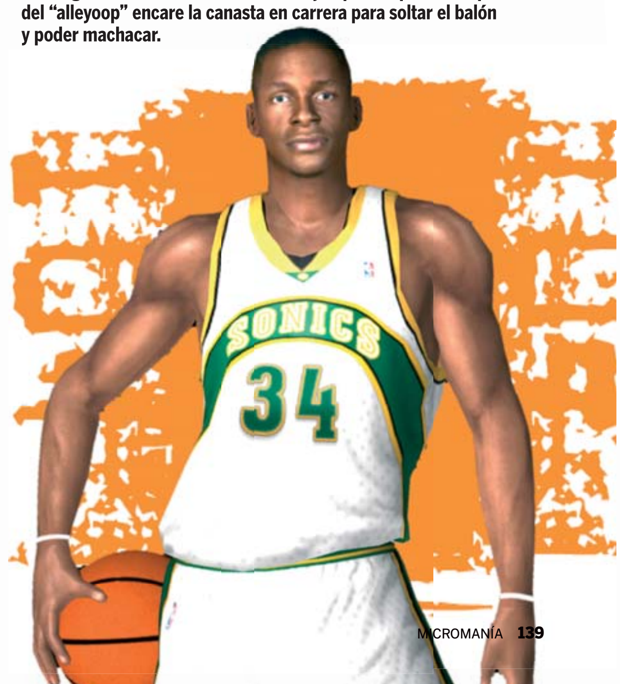
▲ El "alleyoop" es tan espectacular como resolutivo si cuentas con un jugador con habilidad de volador o simplemente tienes a un pívot de calidad bajo el tablero. Además, es muy fácil de realizar: aguanta con el balón con el base y espera a que el receptor del "alleyoop" encare la canasta en carrera para soltar el balón y poder machacar.



▲ El rebote es la clave para ganar los partidos. Selecciona tácticas defensivas que cierren el rebote y entrena con el tiempo de salto para hacerte con ellos. Ni se te ocurra tener un quinteto en pista que no incluya a un buen reboteador. En los tiros libres que efectúe tu rival, cambia el control del jugador para controlar a tu caza rebotes más efectivo.



▲ Desdoblar los pases en el aire cuando estás ya en una entrada o suspensión de tiro es muy útil, porque de esta manera evitarás un tapón y seguramente encontrarás a un compañero libre en la línea exterior que podrá anotar con facilidad. Además puedes usar esta jugada para desquiciar a una defensa rival que terminará haciendo falta.



¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos.

C

COLD WAR

Invencible e invisible

El periodista protagonista, Matt Carter, tendrá mucho más fácil su aventura mediante estos dos sencillos trucos:



Pulsar **[Enter]** y, sin soltar, pulsar **[O]**: te convierte en invencible. Pulsar **[Enter]** y, sin soltar, pulsar **[I]**: te hará invisible a ojos de tus enemigos.

COUNTER-STRIKE SOURCE

Mejora tus posibilidades

Pulsa durante el juego la tecla **[º]** para mostrar la consola. Allí podrás introducir cualquiera de los códigos que te indicamos. **Nota muy importante:** Ten en cuenta que «Counter-Strike» es un juego multijugador, para partidas en red u online y que,



al activar los trucos, estarás cambiando las reglas del juego, lo que afecta a otros jugadores. ¡No actives los trucos si no es con el consentimiento del resto de los jugadores implicados!

- **sv_cheats 1:** activar trucos.
- **notarget:** no podrán verte.
- **noclip:** atraviesas paredes.
- **god:** activa el modo dios.
- **bot_kill:** elimina a los bots.
- **bot_knives_only 1:** los bots sólo usan cuchillos.
- **bot_pistols_only:** los bots sólo usan pistolas.
- **bot_zombie 1:** bots quietos.
- **restart:** reinicia el mapa sin perder lo conseguido.
- **sv_gravity x:** ajusta la gravedad siendo "x" un valor entre 999 y 999999. Sólo si has lanzado tú la partida.
- **changelevel (nombre del mapa):** seleccionar mapa.
- **mp_c4timer x:** timer a "x", siendo "x" un valor entre -1000 y 1000.

E

EARTH 2160

Pn tú la experiencia

Con estos códigos, tú mismo eliges la cantidad de puntos de experiencia que quieres añadir a tu facción.

Durante el juego, pulsa **[Enter]** para activar la consola. Teclea **"cheats_2160"** y pulsa **[Enter]** una vez más. Ahora puedes teclear uno de los siguientes códigos, aparecerá un **"1"** junto al código para confirmarte que ha sido activado:



- **addexperiencepoints [número]:** añade experiencia a las unidades seleccionadas en ese instante.
- **addmoney [número]:** añade recursos.
- **setexperiencelevel [1-8]:** le da el nivel indicado a las unidades seleccionadas.

Para estos trucos, si se trata de un piloto, debe salir del vehículo antes de introducir el código.

- **heal:** cura a las unidades seleccionadas.
- **kill:** elimina a las unidades seleccionadas.
- **researchall:** todos los recursos disponibles.
- **resetfog:** muestra mapa completo.

EVIL GENIUS

¡Más malos todavía!



Ahí van unos cuantos trucos más para propagar el mal, que podrás introducir tras teclear **"HUMANZEE"** durante el juego:

- **[Ctrl] + [S]:** desactiva la explosión.
- **[Ctrl] + [C]:** añade 100.000.
- **[Ctrl] + [A]:** invoca al ejército de la oscuridad.
- **[Ctrl] + [O]:** todos los objetos disponibles.
- **[Ctrl] + [T]:** todas las trampas disponibles.
- **[Ctrl] + [M/N]:** activa/desactiva caos global.

F

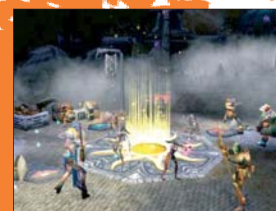
FABLE: THE LOST CHAPTERS

Todas las Silver Key

¡Que no te falten! Coge la misión de la Cueva de Hobbes y ve a la casa de las Rosas. Dentro del círculo de flores que hay junto a la casa, usa una pala y cava para sacar una Silver Key. Conseguirás también 500 monedas cortando las espinas y abriendo el cofre, pero te dará puntos de maldad. Ahora, salva la partida y vuélvela a cargar. Aparecerás fuera de la zona de la casa y podrás repetir el proceso. No termines la misión y así podrás tener una Silver Key siempre que quieras.

EL TRUCO DEL MES





DRAGONSHARD

Ventajas en el mundo de Eberron

Pulsa [Enter] para abrir la ventana de chat y teclea allí cualquiera de los siguientes códigos para obtener las ventajas correspondientes:

- **enablecheats: activar trucos.**
- **disablecheats: desactiva los trucos introducidos.**
- **buildspeed x: establece velocidad "x" (0-100, siendo 0 rápida y 100 lenta).**
- **fastbuild 1: activa la construcción instantánea.**
- **fastbuild 0: desactiva la construcción instantánea.**
- **+exp x: añade puntos de experiencia por el valor de "x".**
- **-exp x: resta "x" de tus puntos de experiencia.**
- **+gold x: añade "x" a tus reservas de oro disponible.**
- **-gold x: resta "x" de tus reservas oro disponible.**
- **+shards x: añade "x" a tus reservas de cristales.**
- **-shards x: resta "x" de tus reservas de cristales.**
- **+all x: añade "x" puntos de experiencia, oro y cristales.**

EL JUEGO DEL MES

CAESAR III

en el DVD Micromanía



El pozo de la victoria y el dinero

Puedes cambiar los precios a tu antojo editando el fichero "c3_model.txt" que está en el directorio del juego. Allí, además de bajar el precio de los edificios, también puedes obtener dinero por edificar. Sólo tienes que poner la cifra del precio en un valor negativo, como "-500", por ejemplo.

El pozo de la victoria y el dinero

Pincha en pozo con el botón derecho del ratón, pulsa [Alt] + [K] y [Alt] + [V]. Obtendrás la victoria. Y si tienes menos de 5000 denarios en tu cuenta, pulsa [Alt] + [K] y [Alt] + [C], y te harás rico.

Presupuesto disparado

Cuando tengas la opción "acudir al senado" selecciona el icono del Emperador y ponte un salario de 500. Cuando sumes 3000 denarios ve a la misma pantalla, a la opción "Dar a la ciudad" y pulsa sobre "Todo" y luego el de "Dar". Ahora pulsa sobre "Dar a la ciudad" otra vez, pero no pulses "Todo". De nuevo "Dar". Sal y repite el proceso varias veces para conseguir tanto dinero como quieras...

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

L

LOS SIMS 2 NOCTÁMBULOS
Haz memoria



Vamos a recordar los mejores códigos que están disponibles para «Los Sims 2» y que siguen siendo efectivos en esta segunda expansión:
Para introducir cualquiera de estos códigos, primero debes activar la ventana de trucos mediante la pulsación de las teclas **[CTRL] + [SHIFT] + [C]**. Y ahora escribe los siguientes códigos. Recuerda que es necesario respetar mayúsculas y minúsculas para que los trucos funcionen:

- **Motherlode:** 50.000 simoleones más.
- **boolprop constrainFloorElevation false:** modifica la elevación de las piezas del suelo.
- **boolprop constrainFloorElevation true:** deshabilita la posibilidad de cambiar la elevación.
- **Exit:** cierra la ventana de trucos abierta.
- **Expand:** expande o contrae la ventana de trucos.



- **Kaching:** 1.000 simoleones en metálico.
- **twinsr2cute:** tener gemelos en el próximo nacimiento.
- **vsync (on/off):** mejora el rendimiento del juego, aunque quizás la calidad de los gráficos se resienta un poco.
- **autopatch (on/off):** te permite saber si hay alguna actualización para descargar.
- **help-all:** te da la lista completa de trucos.
- **StrechSkeleton:** hace a los modelos de tus Sims más grandes o más pequeños.
- **moveobjects (on/off):** mueve y borra objetos que antes no podías mover o borrar.

N

NHL 2006
Un buen fichaje



Si quieres tener en tu equipo a uno de esos jugadores que marcan la diferencia, crea uno nuevo y ponle como nombre **"Wayne Gretzky"**, respetando las mayúsculas en el nombre. Comprobarás como tiene sus características en el máximo valor que admite el juego: 99. O sea, un auténtico crack.

O

OBSCURE
Acaba el juego y verás la luz



«Obscure» contiene ocultos toda una serie de extras que sólo están a disposición de los más habilidosos. Pero si quieres verlos ya, sólo tienes que saber dónde están y para eso te lo decimos a continuación:

- **Secuencias de vídeo:** Al completar el juego se desbloquea un "making of" y dos videos musicales, además de un fondo alternativo para el menú.
- **Ropa alternativa:** Termina el juego y vuelve a iniciarlo en modo especial. Los personajes que hayan sobrevivido tendrán distinta ropa.
- **Pistola con mira láser:** Termina el juego en nivel de dificultad normal o mayor y vuelve a iniciarlo en modo especial. El arma que consigas primero será una pistola con mira láser.
- **Galerías:** La primera se desbloquea cuando terminas el juego en dificultad alta, la segunda al terminar en el modo especial.

P

PILOT DOWN
Líneas menos enemigas

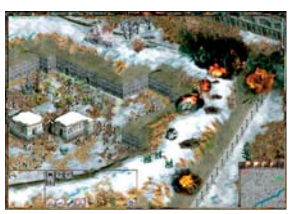


Las líneas enemigas en las que el piloto protagonista cae al principio del juego te recibirán mucho mejor si utilizas alguno de estos trucos. Crea un atajo en Windows para acceder al fichero **"bel.exe"** y edítalo con el botón derecho del ratón, añadiendo a la línea de comandos el código que desees:

- **skipComic:** salta las intros que preceden a cada misión.
- **infiniteammo:** consigues munición infinita.
- **noDamage:** inmunidad.
- **nosoldiers:** sin enemigos.
- **noperception:** los enemigos te ignoran.
- **InvunerableAI:** enemigos se hacen invencibles.

T

THE ENTENTE
Asegura la victoria



Pulsa **[CTRL] + [SHIFT] + [H]** para activar el modo de trucos en cualquier momento durante el juego y podrás contar con las ventajas que te describimos a continuación.

- **[f:** muestra el mapa completo del escenario.
- **[k:** realiza un devastador ataque con la artillería a la posición en la que se encuentre el cursor del ratón en ese mismo instante.
- **[g:** realiza un ataque con gas mostaza en la posición en la que se encuentre el cursor.
- **[[SHIFT] + (x):** coloca una de tus unidades en la posición en la que se encuentre el cursor, (x) ha de ser un valor 1 y 0.

EL TRUCO DEL LECTOR

MORROWIND. BLOODMOON
La consola milagrosa



Nuestro amigo nos envía el modo de sacar a la luz la siempre deseada consola en la que teclear un montón de códigos y obtener, en justa compensación, un montón de ventajas. Durante el juego, pulsa [º] y teclea a continuación:

- **TMG:** activa el modo dios, (invencible).
- **TGM:** activa el modo dios (sólo en algunos sistemas).
- **Help:** muestra un listado de todos los comandos.
- **SetFlying 1:** activa el modo vuelo.
- **SetSuperJump 1:** activa el modo súper vuelo.
- **SetWaterWalking 1:** activa el modo caminar sobre al agua.
- **SetWaterBreathing 1:** respirar bajo el agua.
- **SetLevel [nivel]:** le da al personaje el nivel indicado.
- **AddItem "Gold_100" [oro]:** obtienes oro, estableciendo en [oro] la cantidad deseada.
- **SetFatigue [fatiga]:** le pone al personaje el nivel de Fatiga máxima en la cantidad indicada.
- **SetMagicka [magia]:** le da al personaje el nivel de Magia en la cantidad indicada.
- **SetHealth [salud]:** le pone al personaje el nivel de Salud en la cantidad indicada.
- **filljournal:** añade todas las entradas a tu diario, (tardaen activarse).

Rosendo C.

TRANSPORT GIANT DOWN UNDER
Dinero y triunfos

Con ayudas como ésta, cualquiera convierte su humilde locomotora en todo un imperio del transporte:

- **[CTRL]+[SHIFT]+[G]:** más dinero para tus arcas.
- **[CTRL]+[SHIFT]+[Y]:** un año más.
- **[CTRL]+[ALT]+[W]:** cumplir misión automáticamente.

U

ULTIMATE SPIDER-MAN
Avanza y desbloquea



Completa los objetivos para desbloquear más personajes y opciones. Recoge tokens y completa fases para obtener estos extras...

- **30 City Events, 30 Tokens:** activas Spidey Wrestling.
- **50 City Events, 50 Tokens, ganar la 4ª carrera contra Johnny Storm:** desbloqueas a Peter Parker.
- **75 City Events, 75 Tokens, 32 Combat Tours:** desbloqueas Parker Hoodie.
- **90 City Events, 90 Tokens, 48 Combat Tours:** desbloqueas a Arachnoman.
- **100 City Events, todos los Tokens, todos los Combat Tours**: desbloqueas Symbiote Spider-Man.
- **Todas las Story Missions:** Desbloqueas los Venom Races y la accedes a la opción Switch Hero.



Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA


CIVILIZATION IV


AGE OF EMPIRES III


ROME: TOTAL WAR


STRONGHOLD 2


IMPERIAL GLORY


IMPERIVM III


EMPIRE EARTH II


PORT ROYALE 2


HEARTS OF IRON II


COSSACKS 2



Juegos de Estrategia Histórica

CAMBIA LA HISTORIA

¿Quieres vivir los acontecimientos que marcaron la historia de la humanidad? ¿Tal vez prefieres intentar cambiarlos? No digas más, ya nos queda claro cuáles son tus juegos favoritos. Y precisamente para ti hemos preparado este reportaje.

La estrategia y la Historia siempre han ido de la mano. Para qué inventar ejércitos, mapas y naciones si tenemos contiendas como la Segunda Guerra Mundial, o generales como Napoleón o Alejandro, o ejércitos como el romano o el alemán.

Sin embargo, y a pesar de todo esto, la estrategia histórica llegó al gran público de los videojuegos para ordenadores compatibles algo tarde. Y es que juegos había, pero ninguno nunca llegó a tener las cifras de ventas y de seguidores que alcanzó «Age of Empires» a mediados de los noventa. Su secreto era bien sencillo: mezclar la mejor estrategia en tiempo real –que en ese momento estaba en plena expansión– con un contexto histórico basado en el mundo antiguo, lleno de datos y de elementos fieles a la época.

Se puede decir sin temor que con ese título la estrategia histórica para PC alcanzó la mayoría de edad, asentándose definitivamente como subgénero y convirtiéndose en una apuesta segura con un público propio.

La estrategia histórica es un género en alza que cuenta cada vez con más juegos repletos de posibilidades, de rigor y de calidad técnica

A partir de ahí, se han ido sumando más seguidores y cada vez más exigentes.

Con el tiempo, pasado el boom inicial de hacer juegos inspirados en la Historia a toda costa, el género se ha ido estabilizando en tres tendencias bastante claras: la estrategia exhaustiva para los aficionados más rigurosos con la Historia, la estrategia más espectacular para el gran público y la estrategia en tiempo real de toda la vida, la de "construye

VIVE TODAS LAS ÉPOCAS

Te presentamos los juegos que mejor recrean distintas épocas de la Historia y la evolución de las civilizaciones.



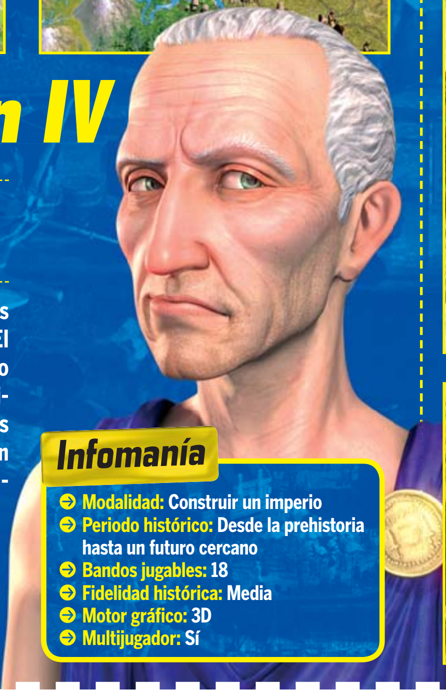




Civilization IV

- Estudio/Compañía: Firaxis/Take 2
- Distribuidor: Take 2
- Año: 2005
- Comentado próximamente en Micromanía.

Sin duda, uno de los diez videojuegos más importantes de la historia. El último «Civilization» se ha puesto las pilas y nos ofrece el mismo irresistible sistema de juego por turnos, con sus ciudades y sus unidades, pero esta vez en un entorno 3D. Las novedades son muchas: religión, atributos especiales para las unidades, todo tipo de héroes, árbol tecnológico libre, nueva IA. Y sobre todo un multijugador totalmente renovado para que «Civ IV» conquiste también la Red. Huele a obra maestra.



Infomanía

- Modalidad: Construir un imperio
- Periodo histórico: Desde la prehistoria hasta un futuro cercano
- Bandos jugables: 18
- Fidelidad histórica: Media
- Motor gráfico: 3D
- Multijugador: Sí

Age of Empires III

- Estudio/Compañía: Ensemble/Microsoft
- Distribuidor: Microsoft
- Año: 2005 · Comentado MM: 130
- Puntuación MM: 94

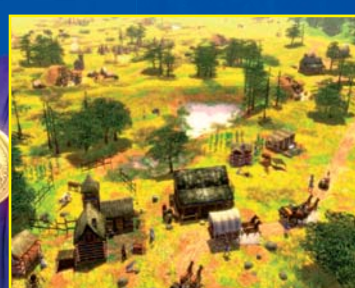
«Age of Empires» es uno de los decanos de la estrategia histórica. Nos convenció a todos de que luchar con los romanos o los franceses era tan divertido como hacerlo con elfos o marines espaciales. Esta tercera entrega –cinco años después– pretende volver a sentar cátedra, con una calidad técnica imponente y novedades en su mecánica, un bando español por fin... La carrera por colonizar América ha comenzado. ¡Ocupa tu parte!

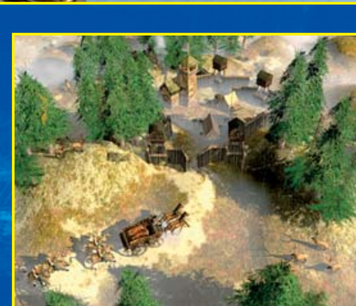


Infomanía

- Modalidad: Construye y conquista
- Periodo histórico: Descubrimiento de América hasta mediados del siglo XIX
- Bandos jugables: 8
- Fidelidad histórica: Media
- Motor gráfico: 3D
- Multijugador: Sí







y conquista", que todavía parece tener cuerda para rato. Y... bueno, luego está «Civilization», pero es que el viejo «Civ» va a su bola y bien que se lo puede permitir.

LOS EMPOLLONES Y LOS GUAPOS

Lo que hemos llamado "estrategia histórica exhaustiva" (los empollones) suelen ser juegos que de primeras resultan poco vistosos. Vamos, que no tienen los gráficos en 3D a la última que uno espera de casi cualquier nueva producción... y, en fin, que no ▸▸

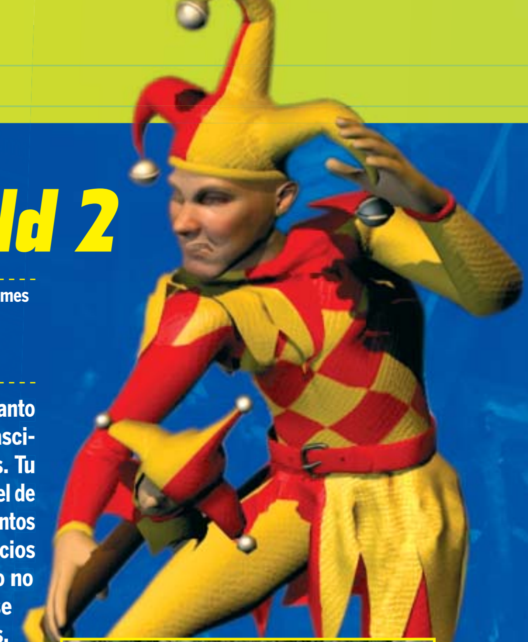
LOS DÍAS DEL PRESENTE ALTERNATIVO

Hay juegos que no son estrictamente históricos, pero casi. Su planteamiento es sencillo: a partir de una situación realista, despliegan una trama hipotética. Y ahí está la clave, en esa especie de historia-ficción, que resulta irresistiblemente atractiva. Como estos ejemplos:

» **ACT OF WAR.** Una serie de poderosos ataques terroristas de origen desconocido en el territorio de los Estados Unidos desata un conflicto mundial. Bajo este interesante planteamiento, se desarrolla un excelente juego de estrategia en tiempo real que es pura acción ininterrumpida y tiene una calidad técnica soberbia.

» **SHATTERED UNION:** Washington es destruida por una bomba atómica y la Unión se divide en varios estados (California, Texas, Florida, etc...) que inician una guerra sin cuartel para alcanzar la supremacía, pero en este caso la acción se desarrolla por turnos.





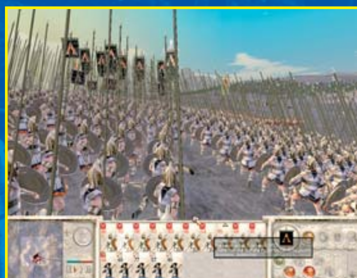
Rome. Total War

➲ Estudio/Compañía: The Creative Assembly/ Activision ➲ Distribuidor: Activision ➲ Año: 2004 ➲ Comentado MM: 117 ➲ Puntuación MM: 96

Combina magistralmente un sistema de juego por turnos en un mapa general con espectaculares batallas en 3D de miles de soldados combatiendo a la vez. Esta entrega de la saga «Total War» nos pone en la piel de una familia romana que ambiciona el trono imperial..., o de cualquiera de las potencias de la época (Egipto, Cartago, Macedonia...) que tratan de luchar contra el expansionismo romano. No hay tregua para el estratega, que tendrá que negociar, administrar y luchar para imponerse a las otras facciones en el dominio del entorno mediterráneo. Además tiene un multijugador increíble.

Infomanía

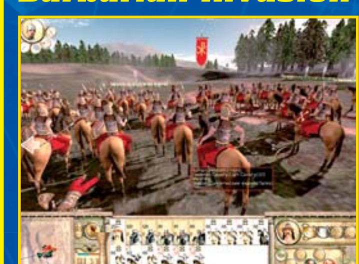
➲ Modalidad: Construye un imperio
➲ Periodo histórico: Siglo III antes de Cristo a siglo I después de Cristo
➲ Bandos jugables: 27 ➲ Fidelidad histórica: Alta ➲ Motor gráfico: 3D
➲ Multijugador: Sí





EXPANSIÓN

Barbarian Invasion



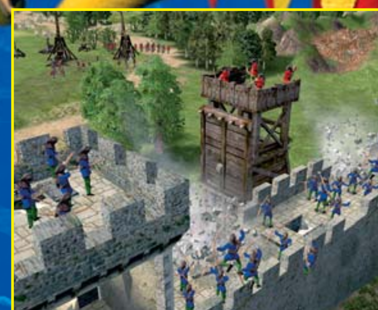
➲ Estudio/Compañía: The Creative Assembly/ SEGA ➲ Distribuidor: Atari ➲ Año: 2005 ➲ Comentado MM: 130 ➲ Puntuación MM: 97

Si hablamos de Roma no podíamos olvidarnos de los bárbaros, que la destruyeron hasta los cimientos y se quedaron tan anchos. Esta expansión nos sitúa en el principio de la caída de Roma, con el imperio dividido y las tribus bárbaras, cada vez más hostiles y poderosas, amenazando las fronteras.

Stronghold 2

➲ Estudio/Compañía: Firefly Studios/2K Games
➲ Distribuidor: Take Two
➲ Año: 2005 ➲ Comentado MM: 125
➲ Puntuación MM: 85

Un juego que basa todo su encanto en la construcción de los fascinantes castillos medievales. Tu papel, como señor de un feudo, será el de administrar la aldea, buscando alimentos para tus lugareños y creando servicios como la justicia o la limpieza. Pero no puedes descuidar tu honor, que se aumenta con torneos y banquetes. Y si eres ambioso, puedes lanzarte a la conquista de otros feudos vecinos.



Infomanía

➲ Modalidad: Gestión/táctica
➲ Periodo histórico: Edad Media
➲ Bandos jugables: 1
➲ Fidelidad histórica: Baja
➲ Motor gráfico: 3D
➲ Multijugador: Sí

Imperial Glory

➲ Estudio/Compañía: Pyro Studios/EIDOS
➲ Distribuidor: Proein
➲ Año: 2005 ➲ Comentado MM: 125
➲ Puntuación MM: 90



Los autores del mítico «Commandos» han creado un juego de estrategia al estilo de los «Total War» ambientado en el siglo XIX. Cinco potencias europeas se disputan la hegemonía del mundo, a través de un mapa en el que tomas decisiones diplomáticas, económicas y militares, sin olvidar las espectaculares batallas en 3D cuando dos ejércitos se encuentran, los combates navales, las quest y los cosacos...



Infomanía

➲ Modalidad: Construye un imperio
➲ Periodo histórico: Siglo XIX
➲ Bandos jugables: 5
➲ Fidelidad histórica: Media
➲ Motor gráfico: 3D
➲ Multijugador: Sí



¿CÓMO LO VES?

CONSTRUYE Y CONQUISTA. Se trata de estrategia en tiempo real, con misiones en las que hay que recoger recursos, crear edificios y tropas. Es una de las modalidades más exitosas, como en «Imperivm III».

CONSTRUIR UN IMPERIO. A lo largo de una campaña abierta, diriges el destino de una nación. Casi siempre, comienzas con una pequeña aldea que acaba convertida en una superpotencia, El mejor ejemplo de esto es «Civilization IV».

TÁCTICO. En la estrategia táctica, normalmente te pones bajo la gorra de un comandante de campo y diriges las operaciones de tus tropas y todo se concentra en el aspecto bélico, como en «Codename: Panzers».

ESTRATEGIA DE GESTIÓN. Su principal característica es que lo bélico ocupa un lugar más bien pequeño en su sistema de juego. Aquí se trata de gestionar rutas comerciales, elegir productos, construir edificios, hacer alianzas... Son juegos como «Port Royale 2».

▸▸ entran por los ojos. El escenario suele ser un mapa, –con muñequitos o símbolos representando unidades– y múltiples ventanas con distinta información, más o menos decorada. Pero a cambio, ¡ay!, a cambio ofrecen una experiencia de juego muy profunda, en la que vives la Historia en primera persona de una manera que ninguno de los otros juegos puede reproducir. Estamos hablando, claro, de «Grandes Invasiones», de «Hearts of Iron II», de «Grandes Invasiones», de «Crusader Kings»...







Imperivm III
Las Grandes Batallas de Roma

- **Estudio/Compañía:** Haemimont Games/FX
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 121
- **Puntuación MM:** 92

El mejor valor de un título como «Imperivm III» es su extraordinaria jugabilidad, que se traduce en un sistema de juego que se domina desde el primer momento, un enorme número de opciones y de bandos y un buen puñado de buenas ideas, como las líneas de suministros que aumentan las posibilidades estratégicas. A esto hay que sumar el toque de rol que otorgan los héroes, capaces de desplegar habilidades especiales en la batalla y liderar a las tropas normales aumentando sus estadísticas. Un título, en fin, muy accesible, rápido y jugable, que además está a buen precio.



Infomanía

- **Modalidad:** Construye y conquista
- **Periodo histórico:** Siglo II a.C. hasta el V
- **Bandos jugables:** 8
- **Fidelidad histórica:** Baja
- **Motor gráfico:** 2D
- **Multijugador:** Sí

Empire Earth II

- **Estudio/Compañía:** Mad Doc/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 124
- **Puntuación MM:** 95

Empire Earth» fue uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real pura y dura en dar el salto a las tres dimensiones. Su segunda parte nos ofrece una revisión del viejo concepto de "construye y conquista" orientada plenamente a conseguir la mayor velocidad y la mejor jugabilidad. Así, el enorme trabajo de elegir entre las innumerables opciones estratégicas disponibles se mitiga gracias a un buen número de herramientas creadas para asistir al jugador. El resultado final: un excelente juego de estrategia en tiempo real, absolutamente vertiginoso y lleno de posibilidades. Técnicamente posee un excelente nivel, que busca ser funcional a la vez que realista.



Infomanía

- **Modalidad:** Construye y conquista
- **Periodo histórico:** Desde la prehistoria hasta un futuro cercano
- **Bandos jugables:** 14
- **Fidelidad histórica:** Baja
- **Motor gráfico:** 3D
- **Multijugador:** Sí







La estrategia "espectacular" (los guapos) pretende aprovechar al máximo las, cada vez mayores, posibilidades técnicas del PC –siempre por delante de las consolas, no lo olvidemos–. Esto se traduce en espectaculares ambientaciones gráficas tridimensionales, llenas de efectos, coloridos y animaciones de las de dejarte con la boca abierta. Cuando consiguen combinar esta calidad gráfica con un sistema de juego rico y coherente, el resultado es difícilmente superable. Estamos hablando, claro, de juegos como «Rome: Total War» o «Imperial Glory», o los próximos «Sparta» y «Rise & Fall», que también prometen contar con un apartado gráfico de quitar el hipo.

> *Las dos tendencias que se imponen en el género persiguen la fidelidad histórica por un lado y la ambientación realista por otro*

LOS VETERANOS

La estrategia en tiempo real de toda la vida (los veteranos) sigue tan viva como siempre, aunque con algunas modificaciones. Por ejemplo, cada vez se tiende más a eliminar los recursos y buscar otras formas de beneficio, como los objetivos y los refuerzos. También, por supuesto, se suelen hacer los juegos en 3D, aunque con pretensiones gráficas menos ambiciosas que las de los juegos de los que hablábamos antes que casi pretenden superar la calidad de los títulos de acción. La estrategia en tiempo real además está tendiendo a buscar un realismo histórico cada vez más alto, reproduciendo unidades históricas con todo lujo de detalles o buscando que las misiones se corres- ▶▶



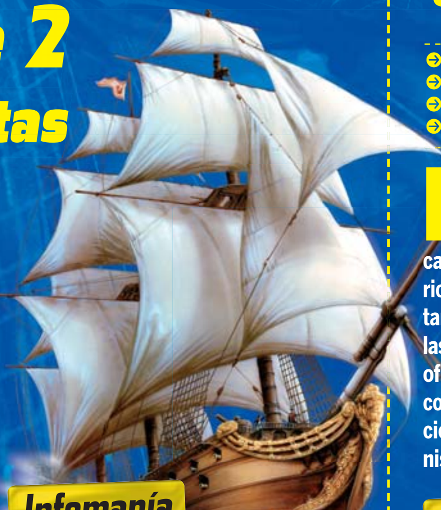




Port Royale 2 Imperio y Piratas

- **Estudio/Compañía:** Ascaron/FX Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 127
- **Puntuación MM:** 92

Uno de los mejores juegos de comercio y estrategia dedicado al emocionante siglo XVII, la edad de oro de los piratas en el Caribe. Podrás elegir entre el comercio y la guerra, mientras sirves a los distintos estados en su guerra por el control de las colonias. Con el tiempo, quizá llegues incluso a controlar tu propia ciudad, convirtiéndote en gobernador y luchando contras los piratas y las agresiones extranjeras, mientras trabajas por el florecimiento económico de tu ciudad. Lo mejor de «Port Royale 2» es que es un juego amplísimo, que se adapta a distintos estilos de juego y objetivos.



Infomanía

- **Modalidad:** Estrategia de gestión (tiempo real)
- **Periodo histórico:** Siglo XVII
- **Bandos jugables:** Puedes ser pirata o comerciante y servir a los españoles, los franceses, los ingleses o los holandeses

Hearts of Iron II

- **Estudio/Compañía:** Paradox/Friendware
- **Distribuidor:** Friendware
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 123
- **Puntuación MM:** 89

Es el juego más completo, exhaustivo y fidedigno que se ha hecho nunca sobre la Segunda Guerra Mundial. Como suena. Eso sí, no es para aquellos a los que les gustan los juegos espectaculares o accesibles desde el principio. Lleva tiempo aprender a dominarlo, pero una vez que lo haces es una delicia. Su apartado gráfico es duro pero puedes coger cualquier país y su base de datos es descomunal.





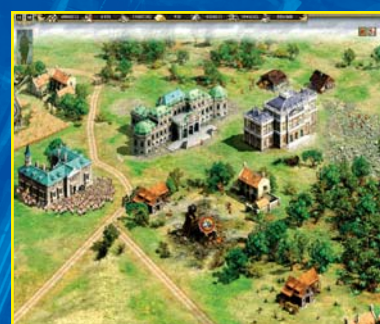
Infomanía

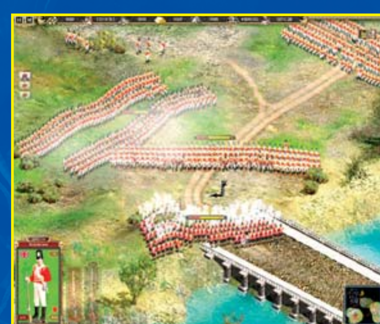
- **Modalidad:** Construye un imperio
- **Periodo histórico:** 1936-1945
- **Bandos jugables:** Todos los países del mundo en la época del juego
- **Fidelidad histórica:** Muy alta
- **Motor gráfico:** 2D **Multijugador:** Sí

Cossacks 2 Napoleonic Wars

- **Estudio/Compañía:** GSC/CDV
- **Distribuidor:** Planeta de Agostini (reedición)
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 124
- **Puntuación MM:** 85

Los chicos de GSC se han especializado en producir juegos de estrategia peculiares, no sólo por sus características sino también por los periodos históricos que eligen para ambientarlos. Su segunda entrega se inspira en las guerras napoleónicas. «Cossacks 2» ofrece un control masivo de unidades, con áreas de disparo, formaciones, edificios a construir o tomar, líneas de suministro, diplomacia a gran escala...





Infomanía

- **Modalidad:** Construye un imperio
- **Periodo histórico:** Guerras Napoleónicas (principios del siglo XIX)
- **Bandos jugables:** Seis
- **Fidelidad histórica:** Media
- **Motor gráfico:** 2D **Multijugador:** Sí

▶▶ pondan con batallas famosas y decisivas de una época más concreta o conflicto bélico en particular. Es el caso del recien llegado «Blitzkrieg 2» o del próximo «Codename: Panzers. Phase Two», ambos inspirados en la Segunda Guerra Mundial.

Y «Civilization»... ¿qué podemos decir de ese monstruo, cuyo título tiene más años que Matusalén? Bueno, pues que se mantiene fresco como una rosa en su cuarta entrega, dispuesta a dominar el mundo del multijugador en la red. Además del lavado de cara del multijugador, «Civilization IV» también presenta novedades muy jugosas en la campaña, algunas de ellas son reivindicaciones históricas de la comunidad de aficionados. Y, por supuesto, ha remozado su apartado gráfico, que ahora es cien por cien tridimensional. Y es que la actualidad se impone y hasta el viejo «Civ» se viste de gala para mostrar un aspecto impresionante, aunque esa nunca haya sido su guerra.

En fin, ya se ve que la estrategia histórica está mejor que nunca y que el futuro para todos los aficionados a este interesante subgénero no podría ser mejor. Brindaremos por seguir teniendo la oportunidad de cambiar la Historia... O de no hacerlo. ■ L.E.C.



La Historia está recreada de todas las formas posibles: por turnos, tiempo real, construcción de imperios...

ELIGE TU JUEGO DE ESTRATEGIA HISTÓRICA

	AGE OF EMPIRES III	ROME TOTAL WAR	EMPIRE EARTH II	IMPERIAL GLORY	HEARTS OF IRON II	PORT ROYALE 2	IMPERIVM III	COSSACKS 2	STRONGHOLD 2
MODALIDAD	Construye y conquista	Construir un imperio	Construye y conquista	Construir un imperio	Construir un imperio	Estrategia de gestión (tiempo real)	Construye y conquista	Construir un imperio	Estrategia de gestión (tiempo real)
PRECIO	59,99 €	26,95 €	46,95 €	44,95 €	44,95 €	19,95 €	19,95 €	29,95 €	44,99 €
CLASIFICACIÓN PEGI	12+	12+	12+	12+	3+	7+	12+	12+	12+
ESTUDIO/COMPAÑÍA/ DISTRIBUIDOR	Ensemble/Microsoft	The Creative Assembly/Activision	Mad Doc/Sierra/ Vivendi	Pyro Studios/Eidos/ Proein	Paradox/Friendware	Ascaron/FX Interactive	Haemimont Games/FX Interactive	GSC/CDV/Zeta Games	Firefly Studios/2K Games/Take Two
WEB	*www.ageofempires3.com*	*www.totalwar.com*	*www.empireearth2.com*	*www.imperialglory.com*	*www.paradoxplaza.com*	*www.fxinteractive.com*	*www.fxinteractive.com*	*www.cossacks2.com*	*www.2kgames.com/stronghold2/*
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium 1,4 GHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco: 370 MB. Tarjeta gráfica de 64 MB con HW T&L, Direct 9c. Modem 56k	Pentium III 1 GHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco: 3 GB. Tarjeta gráfica de 64 MB, Direct 9. Banda Ancha	Pentium 4 a 1,5 GHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco: 1,5 GB. Tarjeta gráfica de 64 MB, Direct 9.0c. Modem 56k	Pentium 4 a 1 GHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco: 2,5 GB. Tarjeta gráfica de 64 MB, Direct 9.0c. Modem 56k	Pentium III a 450 MHz. 128 MB de RAM. Espacio en disco: 900 MB. Tarjeta gráfica: 4 MB, DirectX 9.0. Modem: 56k	Pentium III a 700 MHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco: 900 MB. Tarjeta gráfica de 32 MB	Pentium III a 600 MHz. 128 MB de RAM. Espacio en disco: 1 GB. Tarjeta gráfica: 2 MB. Modem 56k	Pentium III a 1,5 GHz. 512 MB de RAM. Espacio en disco: 2 GB. Tarjeta gráfica de 64 MB. Módem de 56 k	Pentium III 1,4 GHz. 256 MB de RAM. Espacio en disco 2,5 GB. Tarjeta gráfica 32 MB. Modem 56 k
IDIOMA	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano	Castellano
MOTOR GRÁFICO	3D	3D	3D	3D	2D	2D	2D	2D	3D
PERIODO HISTÓRICO	Desde el descubrimiento de América hasta mediados del siglo XIX	Siglo III antes de Cristo, siglo I después de Cristo	Desde la prehistoria hasta un futuro cercano	Siglo XIX	Desde 1.936 hasta 1.945	Siglo XVII	Siglo II a. C. hasta el V después de Cristo	Principios del siglo XIX	Edad Media
TEATRO DE OPERACIONES	América	Europa y Oriente Próximo	El mundo	Europa y norte de África	El mundo	El Caribe	Europa y norte de África	Europa	Europa
EDITOR	Sí	No	No	No	No	No	Sí	No	Sí, de mapas
DESARROLLO CAMPAÑAS	Lineal	Dinámico	Lineal	Dinámico	Dinámico	Dinámico	Lineal	Dinámico o lineal (según el modo de juego que se elija)	Lineal
MODOS DE JUEGO	Campaña, escaramuza y escenarios	Campaña y Batallas históricas	Campaña, escaramuza y escenarios	Campaña, escaramuza, batallas históricas	Campaña	Campaña, escenarios	Grandes batallas, conquista, estrategia	Campaña, Batalla por Europa, Escaramuzas y batallas históricas	Campaña de gestión o bélica
MULTIJUGADOR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí
MODOS MULTIJUGADOR	Victoria total	Hasta el último hombre, A los puntos	Hasta nueve distintos	Victoria total o por objetivos	victoria a los puntos al final del tiempo de juego	No tiene	Victoria total	Victoria total	Victoria total
CALIDAD GRÁFICA	Muy alta	Muy alta	Media	Alta	Baja	Media	Baja	Media	Alta
BANDOS JUGABLES	8	27	14	5	Todos los países del mundo	Puedes trabajar para España, Holanda, Francia o Inglaterra	8	6	1
TIPOS DE UNIDADES	Tierra y mar	Tierra y mar	Tierra, mar y aire	Tierra y mar	Tierra, mar y aire	Tierra y mar	Tierra y mar	Tierra	Tierra
ÁRBOL TECNOLÓGICO	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	No
PERSONAJES RELEVANTES/ HISTÓRICOS	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No
BATALLAS/MISIONES HISTÓRICAS	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No
DIPLOMACIA	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
COMERCIO	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
FIDELIDAD HISTÓRICA	Poca	Mucha	Poca	Media	Extrema	Media	Poca	Media	Poca
PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA	Mucha	Mucha	Media	Media	Extrema	Media	Media	Media	Media
TIEMPO DE APRENDIZAJE	Corto	Normal	Corto	Normal	Largo	Normal	Corto	Normal	Normal

NUESTROS FAVORITOS

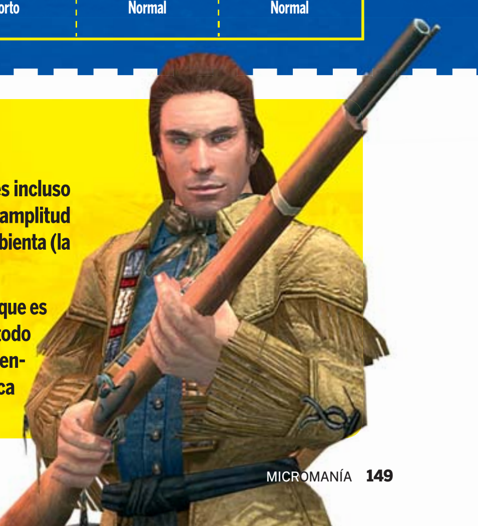
Nosotros también tenemos nuestro corazoncito, y aunque todos los juegos nos gustan estos son los que nos vuelven realmente locos.

» CIVILIZATION IV. Cómo no, es el rey y lo ha vuelto a demostrar por cuarta vez. Un juego tan original y adictivo que resulta casi imposible no caer rendido a sus pies. Esta vez, además de las novedades para la modalidad individual, presenta un multijugador de lujo. Y no nos olvidemos del editor, que permite personalizar el juego al máximo, y del paso a las 3D que le mantiene competitivo también en el aspecto técnico.

» ROME: TOTAL WAR. La primera vez que lo vimos hubo lágrimas de emoción al ver las impresionantes batallas entre ejércitos multitudinarios. Más tarde, cuando descubrimos que se podía jugar con todas las civilizaciones y que cada una de ellas tenía su propio ejército se desató la locura en la redacción.

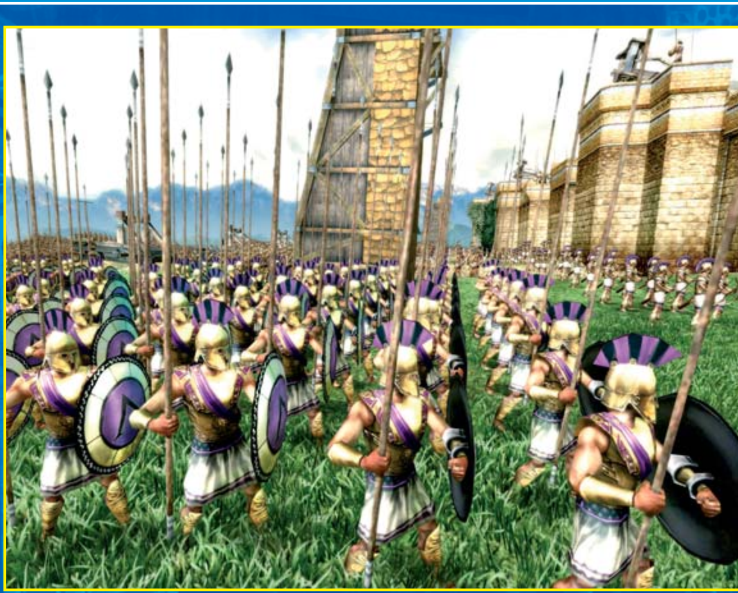
» AGE OF EMPIRES III: Otro clásico antes incluso de salir. Su magnífica calidad técnica, si amplitud de posibilidades y la época en la que se ambienta (la del Imperio Español) nos han cautivado.

» HEARTS OF IRON 2: Hay que reconocer que es duro, complicado y que sus gráficos son todo funcionalidad, nada vistosos. Pero no nos engañemos: en cuestión de fidelidad histórica es el mejor en lo que hace.

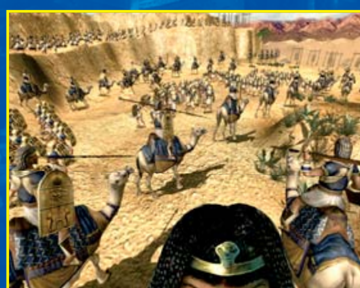


Y PARA EL FUTURO

Y la cosa sigue, porque la lista de novedades está al rojo vivo, con adaptaciones de obras maestras de los juegos de tablero, continuaciones de los grandes y mucha, mucha Historia.









Rise & Fall
Civilizations at War

- **Estudio/Compañía:** Stainless Steel/Midway
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **Lanzamiento:** 2006

Rick Goodman, creador de «Age of Empires», está ahora mismo dando los últimos retoques a este curioso juego que nos permitirá manejar el destino de Persia, Egipto, Grecia o Roma, en un periodo indefinido de la Antigüedad. Además de las clásicas acciones de construir edificios, generar ejércitos y demás, el juego promete mucha acción y mucho espectáculo. ¿Cómo? Pues con un sensacional entorno gráfico y la posibilidad de bajar al campo de batalla para repartir estopa con nuestro héroe.

Infomanía

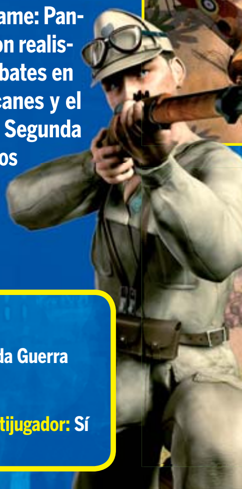
- **Modalidad:** Construye y conquista
- **Periodo histórico:** Mundo antiguo
- **Realismo histórico:** Bajo
- **Motor gráfico:** 3D
- **Multijugador:** Sí
- **Web:** *www.stainlesssteelstudios.com*

Codename: Panzers. Phase Two

- **Estudio/Compañía:** Stormregion/CDV
- **Distrib.:** FX **Lanzamiento:** Otoño 2005

Esta segunda entrega de la sensacional serie «Codename: Panzers» reproducirá con realismo la crudeza de los combates en el sur de Europa, los Balcanes y el Norte de África durante la Segunda Guerra Mundial. A los bandos habituales (URSS, Aliados y Eje), se unen esta vez la resistencia yugoslava.







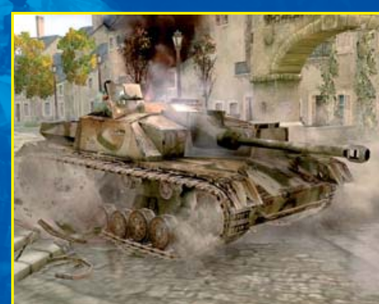
Infomanía

- **Modalidad:** Táctico
- **Periodo histórico:** Segunda Guerra Mundial (1939-1945)
- **Realismo histórico:** Alto
- **Motor gráfico:** 3D **Multijugador:** Sí
- **Web:** *www.panzers.com*

Company of Heroes

- **Estudio/Compañía:** Relic Entertainment
- **Distribuidor:** THQ **Lanzamiento:** 2006

Los creadores de «Warhammer 40K: Dawn of War» tienen este proyecto basado Segunda Guerra Mundial, en el que dirigirás los pasos de una compañía. De momento «Company of Heroes» ya ha dejado con la boca abierta a buena parte de los periodista que acudimos al E3. Y es que el apartado gráfico promete una calidad de ensueño y una IA increíblemente astuta y compleja. ¿Lo peor? Que todavía falta mucho para que esté terminado.





Infomanía

- **Modalidad:** Táctico
- **Periodo histórico:** Segunda Guerra Mundial (1939-1945)
- **Realismo histórico:** Alto
- **Motor gráfico:** 3D **Multijugador:** Sí
- **Web:** *www.companyofheroesgame.com*

Y ADEMÁS



Diplomacy

- **Estudio/Compañía:** Paradox
- **Distribuidor:** Friendware
- **Año:** Otoño 2005

Se trata de la conversión del famosísimo y venerable juego de mesa "Diplomacia". Aquí tendrás que asumir el papel de una de las siete potencias enfrentadas: Francia, Rusia, Turquía, Inglaterra, Austria-Hungría, Italia y Alemania, y realizar pactos con tus vecinos, buscando el momento justo de romperlos. Eso sí, ellos también te la pueden jugar a ti.

Y ADEMÁS



Sparta. Ancient Wars

- **Estudio/Compañía:** World Forge/ Playlogic International **Distribuidor:** Por determinar **Lanzamiento:** 2006

Es el primero de lo que se pretende sea una larga y fructífera saga de juegos rigurosamente históricos e imponentes gracias a su brillante realización técnica. Controlarás el destino de la famosa Esparta pudiendo manejar su economía, su diplomacia y, sobre todo, su ejército, que podrás equipar isoldado a soldado!

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

España Imperial

» COMUNIDAD » MOD » «IMPERIAL GLORY»



Un grupo de usuarios españoles lleva tiempo enfrascado en la titánica tarea de crear un mod para «Imperial Glory» en el que se pueda jugar con España; ya sabes, para recuperar el Imperio y liarla en Europa. La cosa va ya por la versión 1.02 que entre otras novedades incluye modelos españoles reales para todas las unidades de infantería y caballería, unidades de élite propias y una nueva batalla histórica (Trafalgar). Además, la música ha sido cambiada por marchas militares españolas (como el Paso de Revista, El Sitio de Zaragoza, La Marcha de las Reales Guardias Valonas...). El mod sólo ocupa 38,5 MB por lo que su descarga es súper-asequible. Adelante, juega con España y devuélvele su gloria imperial.

MÁS INFORMACIÓN EN: *www.imperialglory.tk*

Un asesor de lujo



» CURIOSIDAD » «DIPLOMACIA»

Ya te habíamos contado que los chicos de Paradox decían estar pasándoselo en grande con su adaptación a PC del juego de mesa "Diplomacia", basado en la estrategia y la intriga. Pues resulta que ahora han contratado a Edi Birsan. ¿Que quién es este señor? Pues, hombre, es normal que no le conozcáis, pero es el campeón del mundo de "Diplomacia" (en su versión de mesa) y se va a dedicar a publicar una serie de artículos en la web de Paradox, enseñando los rudimentos básicos para que no nos echen del juego en dos patadas. ¡Gracias maestro!



MÁS INFORMACIÓN EN: *www.paradoxplaza.com*

¡Ponte al día!

Otro parche para Starcraft

» DESCARGAS » NUEVO PARCHE » STARCRAFT

» *Hace unos meses te contábamos que Blizzard* se había puesto al día con el veterano «Starcraft» y parece que la cosa va en serio porque acaban de sacar una nueva versión del parche que corrige nuevos bugs detectados, especialmente en las partidas multijugador. Y es que, Blizzard no deja de lado sus clásicos, menos mal.

Lo encontrarás en: *www.blizzard.com/support/id=msc0411pshtml?id=msc01796p*

En castellano, please!

Para que te enteres

» COMUNIDAD » MANUALES EN CASTELLANO
» «EUROPA UNIVERSALIS II»



» *Ya hemos hablado alguna vez del monumento que es «Europa Universalis II».* Si echas de menos un poco de ayuda o si buscas aficionados al juego que hablen castellano, a continuación te ofrecemos algunos links con manuales, mapas, consejos y guías específicas de aspectos como la economía o la diplomacia, total y fielmente traducidos a nuestro idioma. ¡No te quedes solo!

Más información:
www.chema-cagi.com/Europa_Universalis_ESP.html
www.eulatino.com.ar, www.eu2.cjb.net
y www.geocities.com/mus_magnus

Táctica secreta

Conserva tus conquistas

» COMUNIDAD » ESTRATEGIAS AVANZADAS » «CIVILIZATION III»

» *«Civilization IV» está a punto de salir del horno,* pero su predecesor aún está dando mucho juego. Nos escribe un aficionado y nos cuenta su estrategia para conseguir que las ciudades recién conquistadas en «Civ III» no se "pasen" al enemigo por revueltas. El truco es brillante: consiste en hacer a toda prisa, acelerando la producción si hace falta, colonos en la ciudad conquistada y llevarlos a la otra punta del imperio (asimilándolos a ciudades grandes). Mientras tanto, incorporamos colonos o trabajadores de nuestra cultura a la ciudad conquistada. Con todo eso eliminamos la cultura nacional de la ciudad en cuestión y disminuimos el riesgo de que deserten. ¡Toma nota!



Síguele la pista

En peligro de extinción

» INTERNET » NUEVA WEB
» «ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES»

» *Los fans de «Zoo Tycoon 2», el sensacional juego de Microsoft* en el que tenemos que dirigir un zoo, están de enhorabuena. Su expansión ya tiene web oficial, que por cierto está llena de información. La principal novedad de esta segunda entrega es la incorporación de especies amenazadas al zoo, lo que nos obligará a tener un cuidado especial con las instalaciones y la alimentación. Pues ya sabes, ten cuidado si no quieres que los ecologistas se te echen encima.

Lo encontrarás en: *www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/endangeredspecies/*



¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Web del mes



Sim trampas

» INTERNET » «LOS SIMS 2» » WEB DE TRAMPAS Y TRUCOS

» *Ya sabemos que la vida es dura, y en un juego como «Los Sims 2»*, un simulador de "realidad", pues también. Pero si lo que quieres es hacer las cosas por el camino fácil y no trabajar nunca, y conseguir todas las novias que quieras sin mover un dedo, o incluso no tener que ir al baño, pues puedes visitar esta web dedicada única y exclusivamente a los cheats y trucos del sensacional juego de Electronic Arts.

➲ Lo encontrarás en: *freewebs.comthesims2cheater/*

¡A la carga!

Gusanos remendados

» DESCARGAS » PARCHE » «WORMS 4: MAYHEM»



» *Será uno de los juegos más disparatados,* pero en cuestión táctica es de los mejores y ahora acaba de ser actualizado con un parche que resuelve algunos bugs e incluye nuevas opciones. Puedes mejorar la interfaz del juego y un montón de cosas más.

➲ Lo encontrarás en: es.codemasters.com/downloads/index.php?downloadid=20456id=24shtml?id=msc01796p



▲ Un desafío acorde con la actualidad. En la segunda entrega de «Zoo Tycoon» tendrás que ocuparte de proteger especies amenazadas... Si te agobiabas con un tamagochi, verás, verás...

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Bone: Out from Boneville. ¡Ya disponible!

» ACTUALIDAD » JUEGOS DESCARGABLES

TellTale es la compañía formada por los antiguos miembros de LucasArts que participaron en «Sam & Max», «Grim Fandango», «Day of the Tentacle» y «Monkey Island». La noticia es que... ¡Ya puedes jugar a su primer juego, «Bone: Out from Boneville»!

«Bone» está basado en el comic creado por Jeff Smith, que ha vendido un millón de ejemplares. «Out from Boneville» es el primero de los nueve libros que componen la saga. Es una historia épica de fantasía medieval en clave de humor, que cuenta la historia de Fone, Phoney y Smiley Bone, tres primos que se han perdido en un valle habitado por monstruos con problemas de sobrepeso, dragones que no existen y una hermosa muchacha llamada Thorn.

Aventura gráfica a la antigua

El juego es una aventura de corte clásico, caracterizado por una interfaz de iconos y manejo por medio del ratón. Su desarrollo se basa en el uso de objetos y en diálogos, aunque también hay minijuegos. «Bone: Out from Boneville» se comercializa en formato descargable. Puedes descargar el juego completo en inglés –unos 50 Megas– y probar el primer escenario. Para jugar al resto debes pagar 19,95 dólares en la web de TellTales.

Al tratarse de una aventura por entregas no dura demasiado –te lo puedes acabar en tres horas–, pero se disfruta al máximo gracias a su buen guión y los divertidos diálogos. El segundo capítulo saldrá ya en 2006 y tal vez se comercialice en tiendas. ¡Así que no esperes más y pruébalo!



➲ MÁS INFORMACIÓN EN: www.telltalegames.com

Comienza la saga

«Agatha Christie: Y no quedó ninguno»
Misterios por resolver

» ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN



» *Si te gustan las historias de detectives, prepárate a estrujarte la cabeza* con «Agatha Christie: Y No Quedó Ninguno» el primero de los cinco juegos que The Adventure Company va a realizar, basados en los populares libros. Este primer título homenajea a "Los Diez Negritos", la novela de misterio más vendida de la historia. Tomaremos el papel de un barquero que lleva a diez misteriosos personajes a una isla, y tendrá que descubrir por qué están siendo asesinados. El juego tendrá varios finales diferentes, y saldrá a la venta en noviembre, doblado al castellano por 19,95€. Imposible resistirse...

➲ Lo encontrarás en: *www.telltalegames.com y en www.agathachristiegame.com*

Manos a la obra

Adventure Maker 4.1
Diseña tus juegos

» *Muchos aficionados que crean sus propias aventuras, utilizan el programa «Adventure Maker»,* debido a su facilidad de uso. Hasta ahora era un programa de pago, pero la versión 4.1 ha pasado a ser gratuita en lo que se refiere al diseño de aventuras en primera persona. Además, esta nueva versión permite crear aventuras para la consola portátil PSP de Sony, jugables gracias al navegador de Internet incorporado.

➲ Más información: *http://www.agongame.com y www.adventuremaker.com*

¡Ya es oficial!

Sam & Max y Broken Sword
¡Vuelven dos sagas legendarias!

» ACTUALIDAD » ANUNCIOS Y CONFIRMACIONES

» *En TellTales no paran. Ya han anunciado una nueva aventura de «Sam & Max»* El propio creador de los personajes, Steve Purcell, que ahora trabaja para Pixar, participará en el desarrollo del juego. Y otra gran noticia: Revolution estrenará «Broken Sword IV» en el verano de 2006. Según la nota de prensa, George Stobbart se enamora de una misteriosa y bella mujer cuya desaparición lo lleva a la búsqueda desesperada de un artefacto de terrible poder. Por desgracia para George, el mundo necesita ser salvado una vez más". Y nosotros, encantados...

➲ Lo encontrarás en: *www.telltalegames.com y www.revolution.co.uk*



▲ Regresa el duo más emblemático de la edad dorada de las aventuras. Estupenda noticia para los aficionados.

Sigue jugando

Batallas en la oscuridad

» MOD » «BATTLEFIELD 2»



» *En la comunidad de juegos de acción están los más variados mods* y uno de los más originales es «Battlefield 2 Nights». Aquí no vas a encontrar nuevos mapas ni vehículos, ni siquiera un conflicto histórico pasado, sino algo tan simple como jugar a «Battlefield 2» con una ambientación nocturna. Y la verdad es que una idea tan simple funciona a las mil maravillas, resultando las batallas más emocionantes que nunca.

➔ Lo encontrarás en:
http://bf2nights.stringerstudios.com

Expansión para un clásico

» DESCARGAS » «SHADOW WARRIOR»



» *Si anteriormente 3D Realms* había decidido obsequiarnos con el clásico «Shadow Warrior», ahora le toca el turno a su expansión "no lanzada". Y es que «Wanton Destruction», por diferentes avatares del destino, nunca llegó a ser lanzado por su distribuidora, a pesar de estar completamente finalizado. Por suerte ahora tienes la oportunidad de seguir dándole a la "catana" y jugar a una expansión que jamás debió quedar en el olvido.

➔ Lo encontrarás en:
http://www.3dgamers.com/news/more/1096482785/

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Remodelación total

» COMUNIDAD/PARTICIPACIÓN » «DOOM 3» » MODS

La creación de un mod responde a una inquietud creativa por mejorar o cambiar lo que ofrecen los juegos originalmente. Pero hay muchos aficionados que lo que intentan con sus mods es perfeccionar un juego y en eso consiste «Doom 3X». Su creador cree que existen muchas que se pueden mejorar. ¿Cuales? Te preguntarás... Pues, haciendo que la linterna quede fijada al arma para poder ver mejor en la oscuridad o que las bolas de fuego de los Hellknights reboten y rueden por el suelo. Esto son sólo un par de ejemplos de la finalidad de este mod, que ya lleva más de 30 aspectos retocados. Son pequeños detalles, sí, pero la verdad es que aportan a «Doom 3» novedades muy interesantes.

¿Qué cambiarías tú?

Queda claro que todos los juegos pueden ser mejorados de una manera u otra, ya sea añadiéndole una cosa por aquí, quitando otra por allá, retocando el efecto de un arma... Por ejemplo, hay muchos aficionados que coinciden en que los diseños interiores de «Far Cry» son sosos o en que la puntería del protagonista de «Brothers in Arms» es muy mala. Y seguro que se te vienen a la cabeza ahora mismo unos cuantos juegos que podrían ser retocados. Así que la pregunta del millón es ¿qué quitarías y qué pondrías de tus juegos favoritos, y por qué? ¿O bien prefieres disfrutarlos tal como son, sin que pierdan su estado original? Como siempre, esperamos vuestras respuestas en el buzón ***lacomunidad@micromania.es***



▲ Aunque el mod hace el juego más cómodo, detalles como la nueva física de las bolas de fuego suponen un incremento en la dificultad.



▲ Todos los aspectos retocados en «Doom 3X», como el de la linterna vienen a mejorar la jugabilidad desde el punto de vista de su creador.

➔ MÁS INFORMACIÓN EN:
http://www.vector2.com/gameguy/doom3x/main.html

Los más jugados en la red

» ACTUALIDAD » EL VETERANO «HALF-LIFE»

Juegos de acción, los hay muy buenos y en cantidad, pero ¿cuál crees que es más jugado en la Red? ¿«Unreal Tournament», «Half-Life 2», «Battlefield 2» tal vez..? Pues no, frío frío... Es nada menos que ¡el veterano «Half-Life»! Sí, sí, el primero, lo que demuestra que a la hora de generar adicción no sólo cuenta la tecnología. «Half-Life» con su inmensa comunidad y múltiples mods es el preferido de la mayoría a la hora de pegar unos tiros en Internet.





Ediciones especiales

» ACTUALIDAD » «QUAKE 4» Y «F.E.A.R.»

» *Ambos juegos van a ser una adquisición obligada estos meses,* pero... ¿sabes cómo vienen? ¿Si salen en edición especial, sabes qué tendrán? ¿Merecerán la pena? Te ponemos al día de cómo salen y lo que ofrecen las versiones que se comercializan...

▶ La Edición Especial de «Quakle 4 » viene con un DVD extra. Incluye nada menos que «Quake II» y sus expansiones: «The Reckoning» y «Ground Zero», además de un completo documental "Cómo se Hizo" con entrevistas a los miembros de id Software. Su precio es de 69,95 € frente a los 54,95 € de la versión normal.

▶ El caso de «F.E.A.R» es menos habitual ya que para toda Europa no habrá versión "normal" sino exclusivamente la "Edición del Director". Ofrece las entrevistas desclasificadas con Alma, un episodio exclusivo de «F.E.A.R. Machinima», un documental de los entresijos del desarrollo y un cómic del juego, por 49,99€.

Entérate

Iluminación asequible

» DESCARGAS/TECNOLOGÍA
» NIVEL PARA «HALF-LIFE 2»



» *«Half-Life 2» no es el primer juego que emplea sistema de iluminación HDR.* En «Far Cry» ya podía activarse mediante un parche. Pero aquí llegan los chicos de Valve y nos dan la sorpresa con el próximo lanzamiento a través de Steam del nuevo nivel Lost Coast para «Half-Life 2», que introduce la espectacular técnica de iluminación HDR. ¡Alucina con el incremento de calidad, sin que afecte gran cosa al rendimiento!

Ya se habla de Brothers In Arms 3

» ACTUALIDAD » TECNOLOGÍA
» «BROTHER IN ARMS 3»



» *Pues sí señores, aún no hemos tenido tiempo de disfrutar* a fondo de «Brother in Arms 2» y los chicos de Gearbox comienzan a hablar de su tercera entrega. Más concretamente en lo que se refiere a la tecnología, pues hará uso del nuevo motor «Unreal Engine 3» aún en fase de desarrollo por Epic Games y que seguramente será una de las referencias gráficas de los próximos años.

Curiosidad

Half-Life 2 en los recreativos

» ACTUALIDAD » «HALF-LIFE 2»

» *¡Como lo oyes! Taito Amusement,* conocida compañía creadora de numerosas máquinas recreativas de éxito, se ha puesto manos a la obra para desarrollar el arcade «HALF-LIFE 2: SURVIVOR» del que poco, muy poco, se sabe aún, salvo que incluirá un modo para juego individual y otro multijugador. Si todo marcha bien, lo veremos en recreativa y, ¿quién sabe? tal vez acabe saliendo también en PC.

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Jugadores inquietos...

» ACTUALIDAD/OPINIÓN » MOVIMIENTOS ENTRE MUNDOS

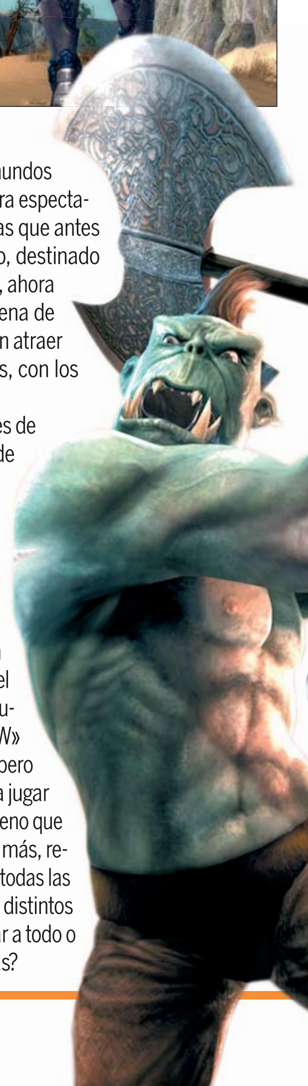
Muchos de los jugadores de los que hace ya más de cinco años se iniciaron en el rol online de la mano de «Everquest», «Ultima» o similares, –cuando los mundos persistentes pasaron de ser algo minoritario a convertirse en una opción asequible– asisten hoy perplejos a los cambio en las pautas de juego que introduce una comunidad de aficionados, mucho más amplia pero lógicamente menos especializada.



¿Curiosidad o aburrimiento?

Está claro que en los últimos los mundos persistentes han crecido de manera espectacular en los últimos años. Mientras que antes apenas salía un gran título al año, destinado a un público pequeño de expertos, ahora sobrepasamos fácilmente la docena de ambiciosos proyectos que esperan atraer a la mayor cantidad de jugadores, con los gustos más diversos.

Esto obliga a disminuir los niveles de dificultad a ampliar las opciones de juego hasta límites que, a veces, rompen toda coherencia. Y es que, parece imposible que un mismo juego sirva para todos: para los jugadores ocasionales, para los que les encanta organizarse en clanes, para los que adoran los quest bien estructurados, para los amantes del combate PvP... Encontramos así a jugadores que tras un mes en «WoW» se crean un personaje en «DAoC», pero sólo porque están esperando para jugar otro Dark & Light»... Tal es el fenómeno que SOE ya permite, pagando un poco más, renovar la suscripción simultánea de todas las cuentas de un jugador tiene en los distintos mundos. ¿Crees que se puede estar a todo o esto es una locura? ¿Tú que opinas?



Y además...

Cambios en EverQuest II



» *Primero fue en «SWG» y ahora es en «Everquest II» donde,* tras los cambios en el sistema de combate, los paladines se quejan de que sus espadas se han convertido en cuchillitos de la Srta. Pepis. Lo cierto es que, en general, casi todos aprecian los cambios que se introducen con la actualización "Live Update #13", destinada a aumentar los desafíos y a fomentar el juego en grupo. Sin embargo, las consecuencias de las novedades para los personajes de alto nivel de algunas clases resultan de lo más polémicas. ¿Serán corregidas en la #14?

➔ Lo encontrarás en: *http://eq2players.station.sony.com*

¡Calentito!

La fragua del pesar...

» *Llegó tarde, pero seguramente los jugadores de «Guild Wars»* que ya pueden pisar la nieve en La huella de Grenth, o visitar la mina de La Fragua del Pesar, coincidirán en que ha merecido la pena la espera. No es para menos pues esta actualización gratuita incluye, además de estas dos zonas nuevas, nuevos monstruos, nuevas misiones, nuevas armas, objetos, aventuras.. y sobre todo nuevos retos para los personajes de alto nivel que habrán de enfrentarse a las "misiones de los titanes". ¡Ah!, y también equilibra la dificultad.



➔ Lo encontrarás en: *es.guildwars.com/news/gameupdates/ y es.guildwars.com/gameinfo/detail/C48/*

¿Sabías que...

...ahora podrás jugar gratis a «Anarchy Online» hasta el 15 de enero de 2007? Aunque la promoción no incluye el acceso a las tres expansiones aparecidas después, no deja de ser una buena ocasión para probar este juego.

➔ Lo encontrarás en: *http://www.anarchy-online.com/free/ad_campaigns/freecampaign/*

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Gánate el respeto en la red

» COMUNIDAD » WEB ESPAÑOLA DE «NFS: UNDERGROUND»

Si estás enganchado a la serie «Underground» mientras llega el esperado «NFS: Most Wanted» estás de enhorabuena. ¡Por fin hay una comunidad española destinada para ser el lugar de encuentro de todos los aficionados al tuning virtual!

¡Deja que lo admiren!

Prepárate para a encontrar un chat de órdago y foros con secciones dedicadas a la organización de pruebas y torneos online, formación de clanes o kedadas para exhibiciones... entre otros muchos temas de información y ayuda. Y si lo que que quieres es presumir de número uno, también hay clasificaciones y rankings.





También incluye un álbum de fotos donde podrás subir las imágenes de tus espectaculares bólidos tuneados. Por supuesto tampoco falta una interesante sección de descargas con decenas de "mods" y utilidades. Además, no se descuida el mundo tuning real, con calendarios, fotos de los eventos recientes, etc. Lo mejor es que no va a ser la única comunidad española de «Need for Speed». Permanece atento a esta sección y no dejes de pasar por ***es.eagames.com/pages.view.asp?id=1837***.

LO ENCONTRARÁS EN: ***http://www.nfsesp.com/***

No te pierdas...

Enhorabuena, Fernando



» *Ya tenemos campeón español de Fórmula 1* **y para celebrar el histórico triunfo de Fernando Alonso nada mejor que descargarse la nueva versión 2.7 del mod de «GP4Spain» que actualiza «Grand Prix 4» a la temporada actual con todos los monoplazas, pilotos, diseños para que puedas emular sus hazañas.**

Lo encontrarás en: ***www.gp4spain.com***

A Rebufo

Maserati en GTR

» *Como los aficionados a «GTR FIA GT Racing Game» ya sabrán,* **Maserati se ha alzado con el título de marcas en el campeonato de este año y los seguidores del equipo del tridente pueden celebrarlo con este estupendo mod, que instala 30 bólidos Maserati Trofeo con todas las características técnicas y de diseño de los vehículos oficiales. Siete circuitos son nuevos o se han adaptado para estas bestias del asfalto.**



Lo encontrarás en: ***www.bhmotorsports.com/GTR/Trofeo***

¡Imprescindible!

¡No pierdas el norte en Morrowind!

» *«Morrowind»* **es tan extenso que a veces, resulta fácil perderse en la inmensidad de su mapeado. Para evitarlo, un fan del juego ha creado un sensacional mapa interactivo y que se instala de forma independiente en el PC. Permite que seleccionemos un destino en un menú desplegable y, sólo pulsar un botón, nos muestra el lugar. Si juegas a «Morrowind» no puedes perdértelo.**

http://browse.files.filefront.com/Tools_and_Utilities/;1345274;/browsefiles.html

¡Sigue jugando!

¡El caos invade Diablo II!

» **¿Te has pulido «Diablo II» varias veces y tienes ganas de más? No desesperes, porque con este extra puedes volverlo a jugar desde el principio y con una historia completamente nueva. Se trata de la versión 8.1 de «The Hordes of Chaos», uno de los mods más famosos de «Diablo II». Consta de cinco actos con infinidad de novedades.**

http://phrozenkeep.it-point.com/forum/dload.php?action=category&cat_id=120



Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

El rol que vino del frío

» ACTUALIDAD » GRANDES DESCONOCIDOS

Aunque los juegos de las grandes compañías son los que más nos suelen llamar la atención, no siempre son los únicos que atesoran una gran calidad. Hay otros, menos conocidos, en los que merece la pena detenerse, aunque no lleguen a salir en nuestro país. Dos de esos juegos, –para más señas de la compañía eslovaca Mayhem Studios– son «Shadow Vault» y «Neverend».

» ***Shadow Vault:*** El primero hará las delicias de todos los fans aquel clásicazo «Fallout», pues es un RPG por turnos ambientado en un futuro posnuclear con un argumento sensacional que incluye viajes en el tiempo y un cuidado apartado gráfico.

» ***Neverend:*** El segundo es un prometedor juego de ambientación medieval y mecánica al estilo de la saga «Final Fantasy», con



impresionantes combates 3D, escenarios con gráficos en 2D prerrenderizados muy vistosos y la posibilidad de crear nuestros propios conjuros mediante un sistema de runas.

Según nos consta, por ahora ninguna compañía se ha decidido a sacarlos en nuestro país, pero desde aquí queremos llamar la atención sobre ellos. No sería la primera vez que el éxito en otros países precede al lanzamiento de un juego. ¿Alguien se anima?

MÁS INFORMACIÓN EN: ***http://www.mayhem.sk/***



Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Vuelven los Días de las Águilas

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «BATTLE OF BRITAIN II»

Durante muchos meses, desde que fue anunciado, hemos estado siguiéndole los pasos a una de las grandes promesas de la simulación de combate aéreo: «Battle of Britain II: Wings of Victory». No estaba nada claro pero, ahora, ya sabemos que vamos a poder contar él y sin demoras inesperadas...

Sobre el canal de la Mancha

Se trata es uno de los grandes desarrollos de nuestro género en la actualidad. Inspirado en la ofensiva aérea alemana lanzada hacia los británicos en el verano de 1.940, el título ha salido un poco antes en otros países, pero ya en noviembre estará aquí y localizado al castellano. Su antecesor salió hace cinco años y sorprendió a los aficionados por dos motivos: porque recreaba los escuadrones, bases y estaciones de radar que participaron en la batalla operando en tiempo real; y en segundo lugar, porque podía mantener en el aire hasta varios cientos de aparatos, con buen nivel de detalle, a la vez y en la misma misión.

Ahora, en «Battle of Britain II» serás un piloto o el commandante supremo de cualquiera de los dos bandos, en una campaña de desarrollo dinámico. Como piloto, espera un simulador riguroso y divertido, pero como jefe de una fuerza aérea tendrás que poner a prueba tus dotes estratégicas. Una alegría de las que tanta falta nos hacen a los seguidores de la simulación.



MÁS INFORMACIÓN: ***www.friendware.es***

Repostaje en vuelo

Falcon 4 Allied Force tiene base en España



» Estamos de suerte y de gratas sorpresas estos días, sin duda... ¡A ver si la racha nos dura! Y es que, al igual que ha pasado con «Battle of Britain», nada invitaba a pensar «Falcon 4.0 Allied Force» fuera a ser lanzado oficialmente en España. Pero, justo tras cerrar la redacción del mes pasado fue confirmada la aparición de una versión localizada al castellano de «Allied Force». De nuevo, la compañía Friendware se hace cargo de la distribución del título, cuya fecha de salida está prevista para principios de noviembre. Lo mejor, es que lo hace a un precio ajustado 29,95 €.

Más información: ***www.friendware.es***

Lo que dice el respetable

Ya están aquí...

» Empiezan a salir los primeros mods, parches y utilidades para «Pro Evolution Soccer 5» y «FIFA 2006», **como siempre disponibles en las páginas de recursos por excelencia, *http://downloads.soccergaming.com/* para el simulador de EA Sports y *www.pesoccerworld.com* para el juego de Konami. Como seguro que muchos todavía estáis probando las demos, por el momento, los parches más interesantes son los que permiten expandirlas, es decir, que podréis disfrutar de más minutos, equipos o configuraciones.**

Lo encontrarás en:
http://downloads.soccergaming.com
y en www.pesoccerworld.com

La prórroga

Campeonatos y ligas online

» Ya está vivita y coleando la versión 4.0 de EFM Gaming, **una de las mejores páginas para jugar online a simuladores deportivos como «NBA Live», «FIFA Soccer» y «Pro Evolution Soccer». No dejéis de registraros y visitadla para estar al tanto de los campeonatos que se organizan.**

Lo encontrarás en:
http://www.efm-gaming.com/

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Juega al billar online y gratis

» JUEGOS ONLINE » SIMULADOR DE BILLAR ONLINE

Ya sabrás que del 16 al 20 de noviembre se va a celebrar la gran final de los «World Cyber Games 2005» en Singapur y este año la organización ha propuesto como evento promocional un simulador de billar para jugar online llamado «Carom 3D», con descarga del juego e inscripción gratuitas...

Para expertos y no iniciados

Y la verdad es que para ser gratis, «Carom 3D» no está nada mal, porque estamos ante un excelente simulador en 3D de bola 9, bola 8, bola 6 y otras variantes de este deporte. El giro de la cámara se controla con el movimiento del ratón y el zoom mediante la rueda y realmente es como si estuviéramos delante de una mesa de billar. La ejecución de los golpes es muy sencilla, basta con orientar el tiro, elegir el lugar de impacto en la bola blanca y pulsando una tecla tendremos que mover el ratón adelante y atrás para determinar la potencia y momento de impacto. Cualquiera puede empezar a



meter bolas en las troneras desde el primer minuto. Pero si sois jugadores avanzados también se pueden dar múltiples efectos de retroceso o picada y de verdad que se aprecian los esfuerzos en los tiros complicados porque la física está muy lograda.

Aunque la finalidad de «Carom 3D» es el juego online en servidores que funcionan de maravilla, una vez concluido el torneo de los WCG 2005, se podrá seguir jugando en el modo práctica o bien online en servidores para jugadores novatos. ¡Pruébalo!



LO ENCONTRARÁS EN: ***http://www.carom3d.com/***

la comunidad

Zona Micromanía



¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

AGE OF EMPIRES III

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

Casi nunca es fácil decidir cuál va a ser nuestro juego del mes. Pero esta vez la elección ha resultado especialmente difícil. Coinciden títulos como «Quake 4» y «Call of Duty 2», sin olvidar «Pro Evolution 5». Todos ellos son magníficos... Pero, al final, la calidad de «Age of Empires III» y su condición de tercera entrega de una de las series más populares de todos los tiempos se ha impuesto. Lejos de decepcionar con respecto a sus anteriores capítulos, irrumpe como uno de los juegos de estrategia más destacados del género. Está llamado a convertirse en uno de los grandes de 2005 y será, también, uno de los más populares títulos durante los próximos meses.

El mes pasado elegimos «F.E.A.R.» como juego del mes y la mayoría de vuestras votaciones han coincidido con nuestra elección.



El espontáneo

"En vacaciones, en la casa del pueblo, donde sea... No puede faltar nuestra Micromanía. Sin ella no somos nadie..."



Javier Pérez

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

Al asalto de la galaxia



La portada del número 12 de nuestra Tercera Época estaba protagonizada nada menos que por el impresionante «Rebel Assault 2». Impresionante, porque era un juego de acción y combate espacial formidable, que combinaba gráficos y... ¡vídeo real!

Además, os ofrecíamos también un suplemento especial en el que mirábamos atrás y hacíamos balance de los mejores juegos de 1995. Ese año nos había dejado títulos tan emblemáticos como «Creature Shock», de Argonaut, «Dragon Lore» de Cryo, «Descent», de Interplay, «Magic Carpet», de Bullfrog o el impresionante «Fade to Black», de Delphine.

Por supuesto, también mirábamos hacia el futuro, por ello os descubríamos todos los detalles de la todavía misteriosa Nintendo Ultra 64 en un completo reportaje, ya que por aquellos días acababa de ser presentada en Tokio.

Y, por fin, escondidos entre el resto de las páginas nos encontrábamos las reviews de "menudencias" como «The Dig» o «Hexen». ¡Ah, sí!, también teníamos un reportaje que explicaba qué era esa cosa nueva de la que todo el mundo hablaba: Internet. ¡Ay, cómo pasa el tiempo!

Contactos

» **HOLA, SOY PABLO ANTONIO NAVARRO REYES** y soy el creador de un videojuego libre y gratuito llamado «PiX Pang»: un remake del juego de recreativas «Pang». Quiero darlo a conocer, así que aquí dejo el enlace actualizado a la web del juego: **http://pixpang.panreyes.com/web/**
Pablo Antonio Navarro Reyes (Pixel)

» **SOY ALEJANDRO ROMEO, CREADOR DE LA WEB www.juegosdeldia.com.** En esta página podréis encontrar juegos amenos, divertidos y gratuitos, ideales para pasar un rato entre amigos. También podéis contar con posibilidad de enviaros juegos gratis por e-mail. Ya no tenéis excusa amigos, si estáis aburridos es por que queréis.
Javier Romeo (info@juegosdeldia.com)

» **LA COMUNIDAD HISPANA DE «EVE ONLINE» EXISTE.** Para conocerla, solamente hay que conectarse al canal hispano. Somos unas cuantas corporaciones hispanas. Yo estoy en Quasar Technologies, una corporación con más de cincuenta jugadores hispanos. Puedes acceder a nuestro foro desde la página web: **www.quasar-tech.net/forum**
Jesús Orantor

» **SOY UN JOVEN DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS Y BUSCO PROGRAMADORES** de nivel medio para desarrollar un proyecto. Los interesados podrán contactar conmigo en la dirección de e-mail que indico aquí.
erikortega4@hotmail.com

» **ESTOY MUY INTERESADO EN CONSEGUIR «PRIVATEER 2: THE DARKENING»** en español, puesto que está descatalogado. En Internet solamente se venden copias en inglés. Si algún lector estuviera interesado en vendérmelo, puede ponerse en contacto conmigo.
jesusfranco1978@yahoo.es

» **QUEREMOS DAR A CONOCER NUESTRO PROYECTO: REDCODE ELECTRONIC SHORTS.** Se trata de un multisquad que nace de la unión de cinco canales del mundo del gaming con un mismo objetivo: llegar a lo más alto en las comunidades de los juegos «Counter-Strike», «Counter Strike Female», «FIFA Football», «Warcraft 3» y «Dawn of War». Estamos inscritos en las competiciones más importantes de la temporada y queremos alcanzar una única meta: ¡ser los mejores! Visítanos en la web: **www.redcode-esports.com**

MICROENCUESTA

¿Quién mandará en la acción?

La acción es un género en movimiento constante. Y es que, además de estar entre los más populares, los juegos de acción son muy a menudo los que más avances tecnológicos aportan. El año pasado fue movidito, con «Far Cry», «Doom 3» y, por supuesto «Half-Life 2». Sin embargo, en pocos meses parece que el género va a dar un tremendo salto. ¿Te atreves a apostar por el próximo rey de la acción? Nostros te proponemos estos:

1. «Half-Life 2» seguirá siendo el rey indiscutible del género.
2. «F.E.A.R.» debe ser la nueva referencia. Es el más avanzado.
3. «Call of Duty 2» será el próximo rey. Es el más espectacular.

Lenguas de trapo

» **GRACIAS POR DEJARME HABLAR DE «WINTER ASSAULT».** Definitivamente, es mi tema de conversación favorito.
Andrew Chambers. Jefe de Diseño de «Winter Assault».

» **¿VISIONARIO YO? NO...** Hay un montón de buenas ideas por ahí fuera... pero para cada buena idea hay cientos de caminos que se pueden seguir.
Sid Meier, creador de «Civilization».

» **DIBUJAR CÓMICS ES COMO LEER POESÍA EN VIVO,** hacer un juego es como montar un circo con payasos, tigres, elefantes y acróbatas, todos actuando al mismo tiempo...
Graham Annable, dibujante de comics y guionista de «Bone: Out from Boneville».

» **CUANDO EN 2K ME DIJERON "EDICIÓN LIMITADA",** yo estaba pensando en unas 500 firmas. Debería haberlo sabido: ¡8000 firmas! Por suerte, cualquier dibujante de cómic ha desarrollado una firma rápida para estas ocasiones. Y por supuesto, tener un nombre corto ayuda.
Gregg Horn, dibujante de cómic, sobre la edición limitada de «Serious Sam 2»

» **ESTAMOS INTENTANDO PROPORCIONAR** contexto para vuestras acciones; si tienes que eliminar a alguien en una quest, debe haber una buena razón para ello. Encontraréis muchas "quest" en las que el combate es algo a evitar.
Jeffrey Steefel, productor ejecutivo de «The Lord of the Rings Online»

» **¡LOS GRÁFICOS SON INCREÍBLES!** Son fabulosos. La jugabilidad es extraordinaria. Es realmente, realmente genial. Es verdaderamente escalofriante y divertido de jugar. El juego más escalofriante al que he jugado nunca.
John Carpenter, director de cine, sobre «F.E.A.R.»

» **LA WEB DE LA COMUNIDAD NO ES SÓLO PARA SUBIR PELÍCULAS.** Otra gente las verá y calificará y dependiendo de ello la recaudación subirá o bajará, así como tu reputación.
Georg Backer, Manager de Infraestructura y Online de «The Movies»

» **EL PRÍNCIPE OSCURO ES UNA VERSIÓN CORRUPTA DEL PRÍNCIPE,** más sádico en su naturaleza que nuestro héroe, queremos que su animación refleje esta personalidad. Reflejará su personalidad brutal en todo: desde el control a las animaciones o la violencia de sus ataques finales.
Wade Konowalchuk, director de animación de «Prince of Persia 3»

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CONCURSO DE CARTERLES ANTIPIRATERÍA

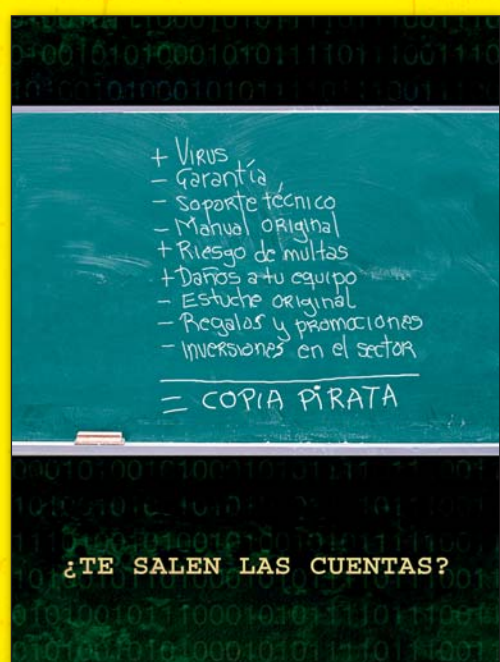
¡Cuánto talento ha salido a relucir en el concurso de carteles! ¡Sois geniales! Aunque sólo ha habido un ganador absoluto, os aseguramos que la selección ha sido muy complicada. Gracias a todos por participar.

Ganador Absoluto

- JAVIER AMAT DÍAZ (Alicante)
- PREMIO: 3.000 € Y UNA CONSOLA PORTATIL



Los Ganadores de Micromanía



Finalista

- ALBERTO CORRAL (Málaga)
- PREMIO: UNA CONSOLA PORTÁTIL



Finalista

- JOSE ANTONIO PUCHE (Murcia)
- PREMIO: UNA CONSOLA PORTÁTIL



Finalista

- FCO. JAVIER HIRALDO (Málaga)
- PREMIO: UNA CONSOLA PORTÁTIL

Y aún hay más...

Lo dicho, ¡ha sido complicadísimo elegir un ganador! Para que os hagáis una idea del nivelazo, aquí tenéis una pequeña muestra de algunos de los trabajos que más nos han sorprendido. ¡Sois verdaderos artistas!

Los más originales



XAVIER PLANAS TORRENTS (Barcelona)

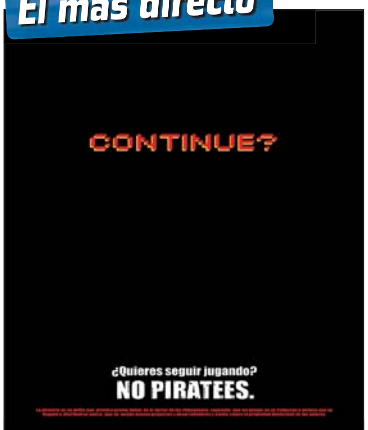


JAUME MORA BAO (Barcelona)



BEATRIZ GARCÍA MARTÍ (Barcelona)

El más directo



JOSÉ DOMINGO DOMÍNGUEZ (La Coruña)

El más Sim-pático



MARÍA ITERRERA VICÁLVARO (Barcelona)

Los más graciosos



ANTONIO ROJO INIESTA (Málaga)



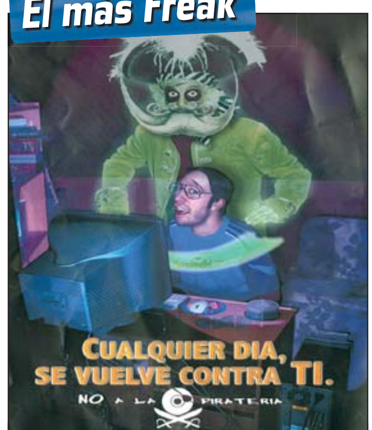
ARTURO CAMPOS MURO (Álava)

El más artístico



JOSÉ GABRIEL ESPINOSA LUCAS (Murcia)

El más Freak



JAVIER ALZAGA ESTEBANEZ (Burgos)

Los más tétricos



JOSÉ FELIX BOTELLA BELDA (Alicante)



SANTIAGO GOMEZ MATA (La Rioja)



ANTONIO CORREA ARANDA (Islas Baleares)



ROGER ROLDAN PASCUAL (Girona)

Play2Manía



La coronación de un Príncipe

Vuelve «Prince of Persia». Play2Manía te cuenta todo sobre la última aventura del Príncipe en PS2. «Las Dos Coronas» se destapa como una de las aventuras del año.

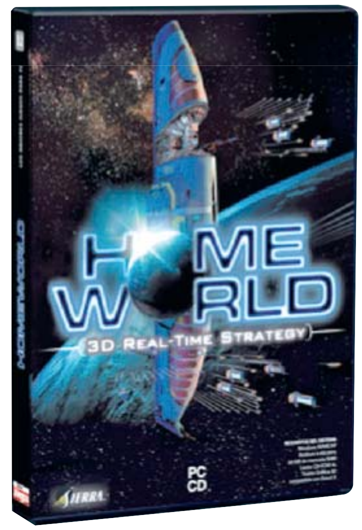
«FIFA 06» Vs «PES 5». Compara los dos grandes juegos de fútbol para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.

PSPManía. Un completo repaso a la actualidad de PSP, con análisis, avances, una comparativa de juegos de velocidad y ¡un especial de preguntas y respuestas!

Guía coleccionables. Te dan las claves para sobrevivir a «Resident Evil Outbreak 2». Mapas de todos los niveles, eventos de cada personaje, extras... Todo lo que puedas necesitar.

Toda la actualidad. Y además, reportajes de juegos tan esperados como «Gun» o «Need for Speed Most Wanted». Análisis de las mejores novedades como «Resident Evil 4», «Pro Evolution Soccer 5», «Dragon Ball Tenkiachi»... Y avances de «Star Wars Battlefront II», «Call of Duty 2», «Matrix: The Path of Neo», «King Kong», «Los Sims 2»...

Computer Hoy Juegos



¡¡Este mes lo pasarás de miedo!!

Las novedades más terroríficas. Computer Hoy Juegos te cuenta su primer contacto con el terror salvaje de «Quake 4» y la acción desbocada de «Peter Jackson's King Kong».

Test. 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «F.E.A.R.», «Age of Empires III», «Pro Evolution Soccer 5», «FIFA 06» ...

Juego de regalo. Logra la supremacía en la galaxia con la mejor estrategia espacial: «Home World»

HobbyConsolas



¡Exclusiva: análisis del nuevo NFS!

«Need for Speed Most Wanted». ¿Estáis locos por probar la nueva entrega de esta saga? ¡Pues no os perdáis este análisis en exclusiva!

«GTA Liberty City Stories». ¡Otra exclusiva genial! El nuevo GTA para PSP analizado y puntuado.

Llega Xbox 360. La nueva consola de Microsoft ya está a punto y en este completo reportaje tenéis todos sus datos.

«Guía completa Resident Evil 4». Un paso a paso para acabar el modo principal y las nuevas misiones de la versión de PS2.

Y de regalo. Pegatinas de Fernando Alonso y un DVD con las últimas novedades de Nintendo.

Nintendo Acción

¡Todo sobre Pokémon Esmeralda!

Mega review de «Pokémon Esmeralda». Entérate de todo lo nuevo y bueno que ofrece el último RPG Pokémon para tu GBA. ¡Es el mejor Pokémon de todos los tiempos!

Super Póster «Nintendogs»/Entrenadores Esmeralda. Decora tu habitación con dos grandes imágenes de dos grandes juegos.

Y en la Revista Pokémon. Especial Pokémon Legendarios.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Jedi Academy

Hace mucho tiempo...

Llevo un tiempo buscando mods para el estupendo «Star Wars: Jedi Academy», pero no hay forma de encontrarlos. Ya sé que no es precisamente una novedad, pero a mi me encanta y me gustaría seguir dándole al sable láser. ¿Podríais decirme donde puedo encontrar alguna modificación, mapas o utilidades que pueda usar? ■ Israel Torres



Aunque «Jedy Academy» no es uno de los juegos más populares en Internet aún se pueden encontrar cosas muy interesantes como nuevos mapas clasificados según su modo de juego, conversiones totales que te trasladan al Ataque de los Clones, armas, skins, etcétera. Todo esto lo podrás encontrar en ***http://jediknight2.filefront.com/files/Jedi_Knight_III;38index.*** Seguro que tendrás diversión, para mucho, mucho tiempo.

Far Cry

A la espera del mod

Desearía saber qué es lo que tengo que hacer para conseguir el mod «Cerebros Protocol» para «Far Cry». Visité la página a que hacíais referencia en la Comunidad de Acción, pero mi inglés no es muy bueno. Concretamente quería saber si está disponible, y qué hay que hacer para conseguirlo. ¡¡Es que tiene una pinta alucinante!! ■ Fleki



Hasta comienzos de 2006 no vas a poder hincarle el diente a este prometedor mod. De hecho, sus creadores han decidido aplazar la demo que tenían prevista para el mes de octubre debido a la acumulación de trabajo que les está generando el proyecto. Cuando salga, lo avisaremos, pero tú no olvides visitar a menudo su página Web, por si hay sorpresas de última hora.

AVENTURA

Prince of Persia

Muy atrasado



He adquirido «Prince of Persia. Las Arenas del Tiempo» y creo que Micromanía publicó la guía hace tiempo con la solución completa y los juegos completos «Prince of Persia I y II». ¿Podría comprar esos números atrasados? ■ Pilar G. Cortés.

Sí, la solución completa de «Prince of Persia: Las Arenas del tiempo» fue publicada en el número 107 de Micromanía, que corresponde a Diciembre de 2003. Y sí, en el CD-ROM de ese mismo número regalábamos los dos juegos completos «Prince of Persia I y II» de la saga original. Si quieres adquirir la revista sólo tienes que dirigirte a nuestro departamento de números atrasados: ***www.hobbypress.es***

¡Carne de cañón!



BATTLEFIELD 2

En esta guerra no vale todo

Estoy bastante mosca. Acabo de adquirir «Battlefield 2» y no me deja jugar en modo multijugador en los servidores con el programa Punkbuster, ya que me dice que no tengo los privilegios adecuados. ¿De qué privilegios habla? ¿Cómo me lo salto? ■ Tony. M

Punkbuster es un programa cuya misión consiste en expulsar a los "cheaters" que puedan entrar en partidas online. En tu caso, todo se deberá a que el programa no se actualiza como debería ser. Tienes que ir a: ***www.punkbuster.com/index.php?page=dl-bf2.php*** y bajarte los ficheros tú mismo. Así podrás jugar a «Battlefield 2» sin problema.

DEPORTIVOS

FIFA 06

Importar nuevos gráficos



El editor de jugadores integrado en el juego está muy bien, pero me gustaría importar nuevos diseños de balones, botas, redes... ¿Es posible? ■ Javier Santos

Por supuesto, puedes cambiar casi todo lo que se te ocurra. Pero tendrás que descargarte diversas utilidades de edición y gestión de archivos de «FIFA 06». Están en la web: ***http://downloads.soccergaming.com/main. php?game=Fifa%2006***

ESTRATEGIA

Age of Empires III

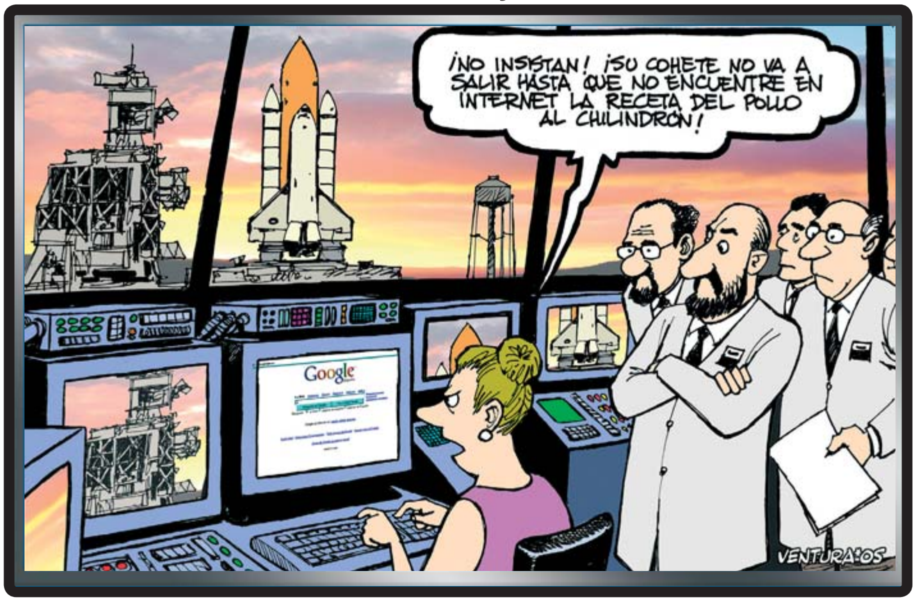
Requisitos

Quería preguntaros qué ordenador pide «Age of Empires III», para saber si me falta algo y mi PC podrá con él . ■ Antoni Guiu



Pues a continuación te vamos a detallar los requisitos y algunas especificaciones técnicas a tener

Humor Por Ventura y Nieto



en cuenta si quieres asegurarte de que te va a funcionar bien. La CPU: ha de tener un Pentium o Athlon 1,4 GHz, con 256 MB de RAM. Espacio en disco: 370 MB. Tarjeta gráfica de 64 MB, con motor T&L por hardware que ha de ser compatible con Direct 9c. El Módem: de 56k.

La Batalla por la Tierra Media
¿Algún fansite?

¿Por favor, me podríais decir si hay alguna web especializada en este juego con parches, trucos y demás? ■ Luisxp5

Pues claro que las hay, y muchas. Ahí van unas cuantas: ***www.bfmetournaments.com; www.me-mx.com; www.timeofwar.com y www.bfmemaps.com***

MUNDOS PERSISTENTES

World of Warcraf
Orcos y Virus

Juego desde hace poco al «World of Warcraft» y he oído que hay un virus que te roba la contraseña y que te pueden llegar a quitar la cuenta entera. ¿Es cierto?¿Qué puedo hacer? ■ Paola

Pues sí, es cierto. El virus fue descubierto el pasado 30 de julio. De nombre "PWSteal.Wowcraft" se trata de un troyano que roba tu contraseña y se la envía al creador del virus. Encontrarás detalles sobre su funcionamiento y recomendaciones de seguridad en la siguiente página: ***http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/pwsteal.wowcraft.html***

Everquest II
Personaje inmigrante

Estoy jugando al «EQII», pero metí la pata y creé mi personaje en un servidor en el que casi no hay españoles. Ahora quiero moverlo pero no sé cómo hacerlo. Me han dicho que sí se puede, pero que es caro. ■ Groove



Pues te han dicho la verdad. Puede hacerse, aunque es caro: ¡50$! No sabemos qué nivel tendrás, pero es posible que te compense crear uno nuevo en el servidor que te guste... De todas formas encontrarás más información sobre este servicio en: ***https://secure.station.sony.com/eq2ctservice/TransferOrder.m***

ROL

Arcanum
La isla de la desesperación

Estoy jugando a «Arcanum» y he llegado a un punto desde el que no sé continuar. Me encuentro en la Isle of Dispair, he matado a la bestia temporal que me decía el guardia de la entrada y le he llevado la botella a Maximillian, pero ahora no sé qué más puedo hacer para proseguir. ¿Podéis ayudarme? ■ Martín Mediavilla



Lo primero es conseguir hablar con el enano Thorvald, para lo que tienes que combatir cuatro veces en la arena hasta conseguir el título de campeón mundial. Al hablar con él, róbale sus gafas y la llave de su escritorio para conseguir un libro. Leyéndolo encontrarás la entrada al Wheel Clan, al que puedes llegar teletrasportándote hasta la entrada, situándote sobre la plataforma y colocándote las gafas.

Rol de acción
Un recién llegado

Llevo poco tiempo en esto de los videojuegos y el mes pasado adquirí «Dungeon Siege II», que me gustó mucho, pero como me lo acabé muy rápido me compré también un pack con su primera parte y la ampliación «Legends of Aranna», que también me he terminado en una semana, y ahora me he quedado sin nada a lo que jugar. ¿Qué otros juegos de este de este estilo podéis recomendarme? ■ Fernando Hernández



Entendemos que te hayas devorado tan rápido esos juegos que mencionas porque son estupendos, pero no más que los que te vamos a sugerir a continuación. A pesar del tiempo que ha pasado desde su lanzamiento, las dos partes de «Diablo» con sus respectivas ampliaciones son muy emocionantes y no deberías tener mucho problema para encontrarlas. Junto a ellos, «Sacred» tiene un precio sin competencia, es más moderno y cuenta también con una gran comunidad online. Con eso deberías tener suficiente y para los próximos meses síguele la pista a «Hellgate London»...

A vuelta de la esquina

Elder Scrolls: Oblivion
¿Cuándo podré jugar con él?

Soy un fanático de la saga «The Elder Scrolls» y he jugado todos sus capítulos y expansiones. Hace poco leí en vuestra revista que la cuarta parte, «Oblivion», estaba a punto de salir, pero todavía no sé cuándo podré tenerlo instalado en mi PC. ¿Qué me podéis decir para tranquilizarme? ¿Serán muy altos sus requisitos? ¿Qué novedades contendrá? Muchas gracias, os leo todos los meses. ■ Javier Aguilar



Pues está casi a punto, pues tiene fecha de lanzamiento prevista a lo largo del mes de noviembre, salvo cambio de última hora. Los requisitos no están descritos, pero después de ver el juego funcionando te podemos adelantar que se podrá jugar en un PC normal, aunque para que luzca con todos su esplendor necesitarás un equipo de gama alta. Respecto a las novedades, mejor lee el reportaje –si no lo has hecho ya– que llevamos este número, en la página 58.

SIMULACIÓN

¿Olvidados?
Juegos de helicópteros

En la sección de simulación habéis hablado hace poco de títulos basados en reactores modernos, pero de los simuladores de helicópteros no se sabe nada... ¿Podéis ponerme al día sobre los juegos disponibles y en desarrollo en los que puedas manejar uno de estos aparatos? ■ Yo-Landing

¡Qué razón tienes! Los helicópteros están olvidados en el género... Aunque, bueno, siempre hay algo



a lo que echarle mano. En el sim «Flight Simulador: A Century of Flight», por ejemplo, podías ponerte a los mandos de un pequeño helicóptero R22. Sin embargo, es la amplitud de «X-plane V 8.0» la que le salva la cara al género en este sentido, con varios modelos de helicópteros muy bien recreados. Pero, simuladores, específicamente de helicópteros, de eso hay poco... Y en desarrollo, nada. Te podemos recomendar el juego «Search & Rescue 4» de Interactive Vision, que distribuye Nobilis en su línea NeoJuegos a 19,90 €. Es un simulador con misiones de salvamento muy interesante. Poco más, por ahora...

VELOCIDAD

F1 Challenge 99-02
Puesta al día

Tengo el sensacional juego de EA Sports «F1 Challenge 99-02» y me gustaría actualizarlo a la temporada 2005 para emular las hazañas de nuestro Fernando Alonso al volante del R-25. ¿Existe alguna actualizacion o, al menos, alguna utilidad de edición para ello? ■ Adrián SanMartino



Estás de suerte porque tienes el mod que actualiza «F1 Challenge 99-02» a la ya inolvidable e histórica temporada 2005 de la F1. Está en ***www.racesimulations.com/F1C/sections.html*** No olvides visitar también otra excelente página de la comunidad de aficionados, con campeonatos e infinidad de recursos: ***www.cnf1.net/f1***

De aquí a la eternidad

Los Sims 2
¿Cuántas expansiones?

Me gustaría saber cuántas y cuales son las expansiones que han salido y saldrán próximamente para «Los Sims 2», porque no estoy muy bien informado. Además, ¿cuáles son los mánager que han salido en 2005? ■ Dalmay Dario Candon



Existen dos expansiones de «Los Sims 2: «Universitarios», en donde envías a un nuevo tipo de Sims, los jóvenes, a la Universidad, y «Noctámbulos», con una nueva zona recreativa para que tus Sims tengan citas y se diviertan por las noches. A principios del 2006 saldrá «Negocios» (nombre provisional), en donde los Sims podrán gestionar tiendas y restaurantes, y contratar empleados.

Los mánager de fútbol que han salido este año son «Football Manager 2005», «Premier Manager 2005-06», y «Championship Manager 5», pero ojo que este mes salen «Total Club Manager 2006» y «Football Manager 2006». ¡Tienes donde elegir!

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a **lacomunidad@axelspringer.es** o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1993 LOS PRIMEROS JUEGOS MODERNOS



1993 es clave en la evolución de los videojuegos. Posiblemente, el año más importante de la última década en España, al coincidir títulos pioneros que en otros países habían salido unos meses antes.

El aumento en la capacidad de procesamiento y, especialmente, en la cantidad de memoria, va a permitir a los diseñadores realizar juegos más sofisticados. Un PC 486 con 2 MB de memoria ya era capaz de mover gráficos en 3D, pero nadie nos había preparado para un título revolucionario: «Doom», de id Software. El primer juego de acción en primera persona dotado de texturas, era algo completamente nuevo que te invitaba a sumergirte en un irresistible mundo virtual dotado de gráficos en 3D realistas y monstruos terroríficos. Cambió por completo la forma de desarrollar videojuegos e introdujo los editores para crear niveles y mods. Las partidas multijugador en red dieron el salto a Internet gracias al software Kali, con lo que consiguió fama ►►

Juegos inolvidables

La fusión del cine y los videojuegos

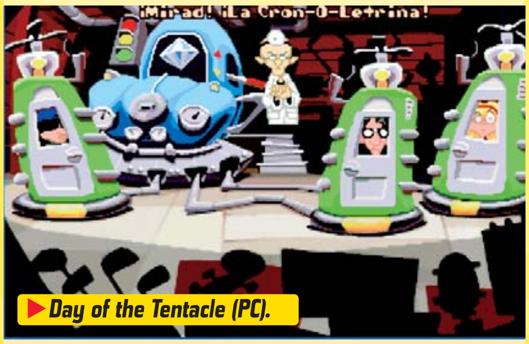
DAY OF THE TENTACLE Y X-WING

A principios de los noventa, LucasArts era la compañía más popular. No es de extrañar, pues sus juegos rebosaban originalidad, innovación y carisma.

DAY OF THE TENTACLE

1.993 · LucasArts · PC, Amiga

LA CONTINUACIÓN DE «MANIAC MANSION» arrasó gracias a su estilo "cartoon" y su genial guión: un empollón, un "heavy" y una "freak" tenían que detener al tentáculo morado, al que, tras beber agua contaminada, le habían crecido brazos, capacitándolo para dominar el mundo... Los tres protagonistas debían viajar 200 años en el pasado y en el futuro, en una trama paralela plagada de brillantes diálogos y escenas desternillantes. Es una de las mejores aventuras de la historia.



Day of the Tentacle (PC).


X-Wing

X-WING

1.993 · LucasArts · PC

INICIÓ UNA GENIAL SAGA de simuladores basados en Star Wars, para PC, y nos puso a los mandos de un X-Wing. Los gráficos 3D eran simples, pero como simulador era genial: docenas de naves en combate, objetivos secundarios y toques estratégicos: tenías que desviar la energía a los escudos, o los láseres reactores, según la situación. La sensación de estar en la cabina, la música de John Williams... es que te lo creías: ¡estabas en una película!

CURIOSIDADES



El famoso actor Donald Sutherland fue uno de los primeros en interpretar para un programa en CD-ROM. Éste era «Conspiracy», la versión en CD de la aventura «KGB» de Cryo.



El MegaPC de Amstrad era un ordenador con una consola Megadrive en su interior. Usaba una CPU 386SX a 25 MHz, 1 MB de RAM, y un slot para insertar los cartuchos de Megadrive.



«La Puerta del Tiempo», de Simulmondo, fue el primer juego comercializado por entregas: a lo largo de 30 semanas, era posible adquirir en el quiosco un disco por cada capítulo.



Topo Soft una de las escasas compañías españolas de 8 bit que sobrevivieron, se ganaba la vida en 1993 realizando juegos informáticos para el popular concurso de TV "El Precio Justo".

¿Te acuerdas de...?

SAGAS PC BASKET Y PC FÚTBOL

Dinamic renace de sus cenizas

Tras dos años de silencio, Dinamic conquista el mercado con una nueva política de precios bajos, distribución en kioscos y el inicio de dos sagas deportivas.



PC FÚTBOL. Este mánager de la Liga Española fue todo un éxito. Con cada versión año tras año fue mejorando con la inclusión de una completísima base de datos, simulador interactivo en 2D y 3D y narraciones del popular presentador Michael Robinson. En 1.996 se exportó a Italia y a Argentina. Dinamic cerró y la saga se detuvo en «PC Fútbol 2001» pero Gaelco la ha retomado en «PC Fútbol 2005» aunque no con el mismo carisma, por ahora...





PC BASKET. Tras la buena acogida de «PC Fútbol», Dinamic trasladó el mismo diseño –gestión del club y simulación de partidos– al baloncesto. Era el único juego que permitía controlar a todos los equipos de la ACB, plenamente actualizados.

PIONEROS

RICHARD GARRIOTT

El lord del rol

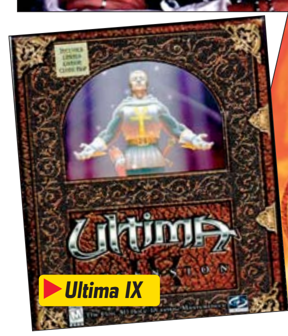
Con sólo 19 años, vendió miles de copias de su primer juego. Fundador de Origin y creador de la serie de rol «Ultima», sigue triunfando.

HIJO DE ASTRONAUTA, Richard Garriott es un aventurero excéntrico. Coleccionista de armas medievales y vehículos lunares, ha explorado la Antártida y el fondo del mar. En los noventa se construyó un castillo con foso y mazmorras, valorado en 30 millones de dólares, en donde organizaba terroríficas fiestas de Halloween.

EN 1979 CREÓ su primer juego, «Akalabeth». Él mismo lo copiaba y vendía en una tienda informática. En 1.980 publicó «Ultima I», juego de rol medieval que revolucionó el género por su profundidad y su complejo argumento, y que se extendió hasta «Ultima IX» (1.999). Richard Garriott aparece como personaje con el nombre de Lord British.

TRAS SU APORTACIÓN EN «ULTIMA ONLINE» (1.997), abandonó Origin en 2.000 para formar Destination Games. Se convertiría en la filial americana de la coreana NCsoft. Ayudó a introducir en Occidente la saga «Lineage», y actualmente está diseñando el juego de rol online futurista «Tabula Rasa».


Richard Garriot

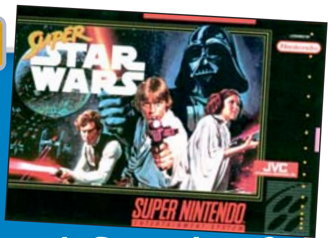


Ultima IX




Tabula Rasa

¿Sabías que...



...«Super Star Wars» fue el primer juego de la saga publicado por LucasArts, la firma de George Lucas?

▶▶ mundial. Y eso que, al principio, pasó casi desapercibido al comercializarse como shareware.

El mismo impacto causó «Alone in the Dark», de Infogrames, en las aventuras. Empleaba personajes poligonales con sombreado Gouraud e inquietantes perspectivas cinematográficas. Un detective



▶ The 7th Guest. CD-ROM.

tenía que explorar una mansión poblada de zombies. Fue el primer "survival horror".

Con «Ultima VII. The Black Gate» de Origin, el trío de ases se completa. Un juego de rol revolucionario que sentó las bases del género durante los siguientes años: una vista aérea con todos los héroes del grupo, gestión dinámica del inventario, combate en tiempo real con la posibilidad de pausar para dar órdenes y escenas cinemáticas.

EL CD EVOLUCIONA

Poco a poco, el CD-ROM se va colando en los hogares. A ello contribuyó «7th Guest» de Trilobyte,



▶ Space Quest I (PC).

un juego de puzzles realizado con gráficos prerrenderizados en SVGA y actores reales. El término multimedia está de moda, y se lleva a la práctica en máquinas como CDTV de Commodore y CD-i de Philips, que no llegaron a cuajar.

La aventura gráfica continúa su reinado incontestable con clásicos como «Space Quest I» y «Police Quest III» de Sierra; «The Legend of Kyrandia» de Westwood Studios; «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» de EA y «Shadow of the Comet» de Infogrames.

Los deportivos también viven un buen momento, con clásicos como «Sensible Soccer», el último de los grandes de fútbol en 2D; «Chessmaster 3000», un popular juego de ajedrez y «F1 Grand Prix» de Microsoft, un realista simulador creado por Geoff Crammond.

PARA JUGADORES MADUROS

Comienzan a aparecer juegos orientados para jugadores más mayores, como el arcade de peleas «Mortal Kombat» de Acclaim y «Syndicate» de Bullfrog, en donde controlábamos a una banda de gángsteres en una urbe futurista.



▶ Sensible Soccer (Amiga).

Y, entre los arcades, destacan ese año «Pinball Dreams» de Digital Illusion; «Flashback», de Delphine, espectacular plataformas y «Prince of Persia 2».

Cerramos la selección con juegos tan peculiares como «Stunt Island» de Disney, un simulador el que hacías de especialista de cine; «Lemmings 2» casi idéntico al primero y los clásicos del rol «Eye of the Beholder II y III» de SSI.

Frente a la espectacular evolución de los PC, las consolas se van quedando atrás, aunque su cantera de arcades aún era inagotable, con clásicos como «ThunderForce IV» y «Ecco the Dolphin» (Megadrive) y «Super Starwars» (SNES).

EL PRECURSOR DE INTERNET

Y no podemos concluir sin recordar el lanzamiento de Hobbytex, con el que os ofrecíamos una revista electrónica, accesible vía módem, para leer artículos, mantener diálogos online y bajarse trucos... Toda una premonición de lo que, años después, nos ofrecería Internet. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

EL PASADO SE HACE PRESENTE

1.993 Juegos pioneros de la acción

Si has seguido la sección Retromanía desde sus inicios, seguro que no has podido evitar alguna sonrisa socarrona al contemplar los viejos clásicos, muchos de ellos pertenecientes a un estilo de juego ya desaparecido. Por eso quizá te lleves un shock cuando eches un vistazo al Retro-TOP de 1993 y descubras que la mayoría de los juegos de acción, aventuras, rol y simuladores deportivos actuales se basan en técnicas e ideas que aparecieron por vez primera en estos títulos... ¡Hace más de una década! Luego, sólo han ido evolucionando sobre los mismos conceptos.



▲ DOOM. PC, consolas de 16 y 32 bit. El juego más influyente de la acción, dio un vuelco a la industria.

Antes... y ahora

DUNE II vs COMMAND & CONQUER GENERALS

DUNE II

Westwood Studios 1993 PC, Amiga,

AUNQUE LLEVABA EN EL NEGOCIO desde la década de los ochenta, Westwood Studios alcanzó fama universal con el genial «Dune II», considerado el primer juego de estrategia en tiempo real de la Historia. Su primera parte nunca existió, pero se llamó así para no confundirlo con la aventura «Dune» de Cryo Interactive.

«Dune II» sentó las bases del género al enfrentar a varios ejércitos diferentes –Harkonnen, Atreides y Ordos– y simplificar la gestión de recursos hasta reducirlo a uno: la especia. También fue el primer juego que permitía formar grupos de unidades y permitía emplear muy eficazmente el ratón.



¿QUÉ LE FALTABA?
Gráficos más realistas, unidades distintas en cada ejército y modos de juego online.

COMMAND & CONQUER GENERALS

EA Games 2003 PC



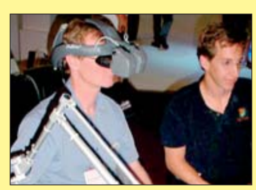
TRAS SER ADQUIRIDA POR EA, Westwood Studios ha seguido explotando la herencia que le dejó «Dune II» con la saga «Command & Conquer». Los juegos de estrategia en tiempo real modernos nos disponen de potentes motores 3D que permiten aplicar un "zoom" y todo tipo de efectos especiales. Hay muchas más unidades en batalla y es posible construir más edificios desde el principio. Además, las unidades individuales se pueden mejorar con objetos y experiencia, se incluyen misiones dentro de las batallas y modos multijugador por Internet.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
La estrategia de antes no necesitaba un PC potente y tenías la sensación de estar jugando a algo nuevo...

Hechos para recordar...

ESCAPARATE MUNDIAL

LOS NUEVOS GÉNEROS DE PC y el dinamismo de las consolas han puesto a los videojuegos en boca de todos. Todo el mundo quiere verlos, todo el mundo quiere jugarlos, así que no es extraño que se multipliquen las ferias, concursos y exposiciones públicas. También dedicamos unas líneas a los orígenes de Internet y al incendio del almacén de Erbe que obligó a intervenir de urgencia a la propia Nintendo Japón, para no desabastecer el mercado.



▲ ENTRE LOS DÍAS 25 DE ABRIL Y 8 DE MAYO, se celebró en Madrid la exposición "Experiencias Virtuales", en donde los visitantes podían probar distintos dispositivos de realidad virtual.

Las nuevas propuestas



▲ **ALONE IN THE DARK. PC, consolas 32 bit.** Una aventura de acción que dio lugar a los "survival horror".



▲ **ULTIMA VII: THE BLACK GATE. PC, Super Nintendo.** El primer juego de rol moderno, triunfó en todo el mundo.



▲ **FORMULA 1 GRAND PRIX. PC, Atari ST, Amiga.** Cambió para siempre la simulación de carreras.

Las máquinas

LLEGAN LOS 32 BIT

Los primeros ordenadores de 32 bit intentaron frenar al PC, pero no podían competir con los compatibles, ni con la popularidad de Sega y Nintendo.

▶ Atari Falcon 030



◀ **EL ÚLTIMO DE SU ESPECIE**
Atari añadió un zócalo para instalar una CPU Intel 386 o 486 y convertirlo en un PC, pero claro, ¿quién va a pagar por dos ordenadores que hacen lo mismo?

- Ciclo de vida: 1992-1996
- CPU: Motorola MC68030 16 MHz
- Memoria: 4 MB
- Resolución: 640x480 y 256 colores
- Soporte: Disquete

▶ Amiga 1200



▶ **EL FIN DE UN MITO**
El último Amiga que se vendió bien pero no consiguió competir con el PC, ya que los juegos norteamericanos apenas se versionaban para otras máquinas.

- Ciclo de vida: 1993-1999
- CPU: Motorola 68E020 a 14,32 MHz
- Memoria: 2 MB
- Resolución: 640x480 y 256 colores
- Soporte: Disquete

▶ Panasonic 3DO



◀ **LA CONSOLA MULTIMEDIA**
Con soporte CD y vídeo a pantalla completa, la 3DO se convirtió en la primera consola multimedia que alcanzó cierto éxito. Tenía distintos fabricantes: Panasonic, Sanyo y Goldstar.

- Ciclo de vida: 1993-1998
- CPU: ARM60 RISC 12,5 MHz
- Memoria: 2 MB
- Resoluc.: 640x480 16 millones colores

▶ Sega MegaCD



▶ **LA EVOLUCIÓN DE MEGADRIVE**
MegaCD era un periférico que añadía soporte CD-ROM y una mejor CPU. «Batman Begins» y «Aladdin» fueron algunos de sus primeros juegos.

- Ciclo de vida: 1993-1999
- CPU: Motorola 68K 12,5 MHz
- Memoria: 768 KB
- Resoluc.: 320x240 y 64 colores
- Soporte: CD



▲ **LAS FERIAS SE SUCEDÍAN EN TODA EUROPA** y en Micromanía ofrecíamos completos reportajes: Imagina 93 –número 59–, E.C.T.S. 93 –números 60 y 61– y la C.E.S. de Chicago –número 63.



▲ **EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID** se celebró el VII Campeonato Mundial de Programas de Ajedrez. «Chess Machine» superó a más de veinte contendientes de ocho países.



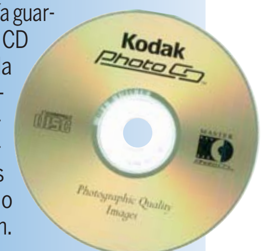
▲ **1.993 FUE UN MAL AÑO PARA EL HARDWARE:** el fracaso del Amiga 1200 y el Atari Falcon 030, a nivel mundial, terminaron con el cierre de las oficinas de Atari España y Commodore España.



▲ **EN LA NOCHE DEL 21 AL 22 DE FEBRERO,** los almacenes de la distribuidora Erbe Software, en Alcorcón, se quemaron por completo. Los juegos de Nintendo fueron los más afectados.

Y ADEMÁS EN... 1993

El CD-ROM pone de moda la fotografía digital: el nuevo formato PhotoCD de Kodak permitía guardar fotos en un CD para verlas en la televisión. También se comercializan las primeras cámaras digitales, como lon PC de Canon.



Los salvapantallas eran más populares que nunca, pues incluían las últimas técnicas gráficas y sonoras. «AfterDark», con sus curiosas tostadoras voladoras, y «Johnny Castaway» de Sierra, que narraba las peripecias de un simpático naufrago, dejaron huella.



El Apple Macintosh alcanzó cierta repercusión en España, e incluso se comercializaron conversiones de PC como «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» o «Prince of Persia», y juegos exclusivos: «Vette» y «Glider».



Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Sapphire Radeon X1800XL

3D increíble, pero real

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA **A consultar (en torno a los 450 €)**
Más información: Sapphire. ***www.sapphiretech.com/sp/***

Ya llega la nueva generación de adaptadores gráficos de ATI, de la familia **X1K**. Dispone de los modelos X1800, X1600 y X1300 para abarcar los tres segmentos de prestaciones y precios. Y, para ponerse a la cabeza en el mercado, el tope de gama integra el **chip Radeon X1800** (R520), que en **este modelo X1800 XL** de Sapphire funciona a **500 MHz** y viene acompañado de **256 MB de memoria gráfica GDDR3** con una frecuencia de **1 GHz**.

El procesador gráfico X1800 integra nada menos que **16 canales de procesado de píxeles** y **8 de geometría de vértices**, por lo que su rendimiento supera con creces a la anterior generación, el X850, y se sitúa en los niveles del máximo exponente de su competidor, el 7800 GTX de nVidia. Además, ATI actualiza los motores de sombreados para soportar por hardware el espectacular "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c, por lo que es compatible con la v. 1.3 de «Far Cry». Toda la arquitectura interna se ha enfocado a **maximizar el rendimiento** de los sombreados, la gestión de la memoria y el procesado de antidentados y filtros anisotrópicos, **justo lo que demandan los entornos 3D más avanzados**. En suma, asegura un rendimiento y efectos 3D que **permitirán jugar con la máxima configuración gráfica**.

Otra de las soluciones de vanguardia de este modelo es la tecnología "Avivo Video Display", para visualizar los futuros DVD en **formato de imagen digital de alta definición HD**. Por último, destacar que soporta la tecnología "CrossFire" de ATI, que permite **unir dos tarjetas gráficas funcionando en paralelo** para doblar el rendimiento. ■



▲ Con esta tarjeta se reaviva el pulso de ATI con nVidia y su GeForce 7800GTX

LAS CLAVES
- Procesador gráfico 3D de vanguardia en rendimiento y efectos.
- Soporta por hardware el motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c
- Tecnología "CrossFire" que permitirá instalar dos tarjetas gráficas en paralelo.

INTERÉS

Creative Zen Vision

Presente en el futuro

REPRODUCTOR MULTIMEDIA DE GAMA ALTA **Precio: 479 €**
Más información: Creative ***http://es.europe.creative.com/***

¿Has visto una de esas películas de ciencia ficción en la que los personajes llevan consigo increíbles pantallas portátiles? Pues ya no son ciencia-ficción, sino una realidad con este nuevo reproductor digital portátil de Creative. Asombra la nitidez y calidad de las imágenes que reproduce su pantalla de **3.7 pulgadas con 262.144 colores** y una resolución de **640x480 píxeles**, incluso en condiciones extremas de luz gracias a la tecnología "SharpPix". Permite visualizar fotos o vídeos en formato **MPEG-2, MPEG-4, DivX, XviD, WMV y MJPEG**. Con una capacidad de **30GB**, puede reproducir archivos de sonido **MP3 y WMA**, sin olvidar que dispone de radio FM con grabación incorporada. ■



▲ Música, fotos y vídeos con una calidad de reproducción alucinante.

LAS CLAVES
- Pantalla con imagen de calidad.
- Reproduce vídeo en los formatos MPEG y DivX.
- Capacidad de 30 Gigabytes.

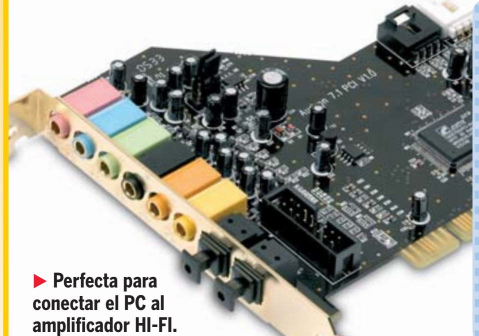
INTERÉS

Terratec Aureon 7.1 PCI

Sonido a lo grande

TARJETA DE SONIDO DE GAMA MEDIA **59€**
Más información: Terratec. ***www.terratec.net***

Una tarjeta de **sonido 7.1** cuya característica más destacable es la tecnología **Dolby Digital Live!** que permite convertir cualquier sonido al formato Dolby Digital 5.1 en tiempo real. Así pues, esta tarjeta se presenta ideal **para conectar el PC a un amplificador HI-FI** equipado con Dolby Digital, pues podemos convertir a este formato el sonido 3D de un juego (DirectSound3D o EAX nada tienen que ver con Dolby Digital), un archivo MP3 o el audio de cualquier otra fuente. Respecto al audio 3D de los juegos, acelera **DirectSound3D, EAX y Sensaura 3D.** En definitiva, se trata de una tarjeta muy completa, apta para disfrutar de los juegos y, además, a un precio muy asequible. ■



▶ Perfecta para conectar el PC al amplificador HI-FI.

LAS CLAVES
- Tecnología Dolby Digital Live para codificar en AC3 5.1 cualquier señal en tiempo real.
- Procesador de audio de 24 bit para 7.1

INTERÉS

Logitech G15

Ponle las garras encima

➩ TECLADO DE GAMA ALTA. ➩ Precio: 90 € ➩ Más información: Logitech ➩ *www.logitech.com*

Un teclado impresionante, el de este modelo de Logitech que ha sido puesto a punto **pensando en los videojuegos**, pues incorpora soluciones realmente útiles e innovadoras dentro de su segmento. La primera salta a la vista, es **una pantalla LCD que sirve para mostrar información adicional** como las estadísticas del juego en los títulos compatibles con la **tecnología "GamePanel"**. Y más interesante aún, **permite visualizar la mensajería instantánea de Windows**, por lo que podremos **estar jugando y chatear** o responder a mensajes sin tener que salir del juego. Genial ¿no?
Pero no acaban ahí las soluciones ingeniosas de este teclado, porque dispone de **18 teclas G de función programable**, agrupadas a la izquierda del teclado, a las que se pueden asignar acciones avanzadas o macros de los juegos hasta un total de 54, como por ejemplo realizar hechizos en «World of Warcraft». Además, tiene un conmutador de modo para desactivar la tecla «Windows» para evitar salidas accidentales del juego al escritorio, tan habituales y molestas cuando estamos frente a un frenético arcade de acción. Y las **teclas**, además, disponen de **retroiluminación de tres niveles** para poder **jugar como un señor en la oscuridad** –sí, sí, con «Doom3»– viendo perfectamente sólo lo que es necesario.
La dotación de **controles multimedia** no se queda precisamente corta y podréis **controlar la reproducción de música, el volumen, etc.** Debajo del teclado hay una serie de raíles que permiten esconder los cables del ratón, auriculares y demás elementos para poner un poco de orden en el escritorio. Es el teclado que estabas esperando para sacarle el máximo partido a tus juegos. ■

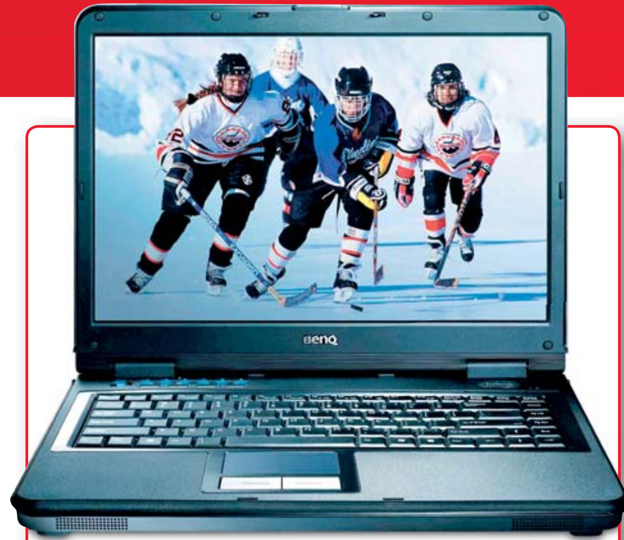


▲ Diseño y funcionalidad para juegos.

LAS CLAVES

- Pantalla LCD para ver el chat o datos adicionales del juego.
- Teclas G para asignar acciones o macros de los juegos.
- Retroiluminación de tres niveles en las teclas.
- Controles multimedia de reproducción.

INTERÉS



▲ Un portátil cuyo rendimiento supera a muchos PC de sobremensa.

Benq Joybook R53-S07

Juega en tu isla desierta

➩ PORTÁTIL DE GAMA ALTA ➩ 1.360 €
➩ Más información: Benq ➩ *www.benq.es*

Cuando pensamos en un portátil para dedicarlo a software de entretenimiento es importante que la pantalla TFT tenga un tiempo de respuesta mínimo, que no conlleve ralentizaciones en la imagen o efectos de estelas en los juegos.
Por eso Benq lanza este modelo, con una pantalla panóramica **TFT de 15,4 pulgadas** y un tiempo de respuesta de **16 ms**, todo un récord entre los portátiles que no compromete la visualización. El resto del hardware permite jugar con soltura a la mayoría de los juegos actuales, pues integra una **CPU Pentium** M740 a **1.7 GHz** con tecnología Intel Centrino, –el modelo R53 S02 con el M760 a 2 GHz, aceleradora 3D ATI **Mobility Radeon X600** y 1 GB de memoria RAM y **disco duro de 80 GB**. ■

LAS CLAVES

- Pantalla TFT de las más rápidas en portátiles con 16ms de tiempo de respuesta.
- Aceleradora 3D ATI Radeon X600.

INTERÉS

AG Neovo M-19

Belleza elevada al cuadrado

➩ MONITOR TFT LCD DE GAMA ALTA ➩ Precio: 499 €
➩ Más información: AG Neovo. ➩ *www.agneovo.es*

Si buscas un monitor moderno y elegante, este TFT de 19 pulgadas con tecnología LCD tiene un diseño que enamora a primera vista. Pero es que su rendimiento visual no desentona en absoluto, puesto que tiene una **resolución de 1280x1024** píxeles, con un brillo de 250 cd/m2, un rango de contraste de 500:1 y un ***tiempo de respuesta de 12 ms***, que es un valor suficiente como para que no se produzcan molestos efectos fantasma en los juegos de acción o velocidad. Además, dispone de **conectores digitales DVI** para que la imagen se genere siempre bajo dominio digital siempre que vuestra tarjeta gráfica disponga de salidas en este formato. ■

LAS CLAVES

- Diseño de última tendencia.
- Conexión digital DVI.
- Tiempo de respuesta de 12 ms.
- Características de imagen notables.

INTERÉS



► Elegante y práctico, puesto que lleva altavoces y puertos USB incorporados.

Logitech Z-5450 Digital

Adiós a los dichosos cables

➩ ALTAVOCES 5.1 INALÁMBRICOS ➩ 540 €
➩ Más información: Logitech ➩ Tel: 91 375 45 97. ➩ *www.logitech.com*

Estamos frente a un **conjunto 5.1** que, con su **tecnología inalámbrica**, logra evitar el inconveniente de los cables sin renunciar a la calidad, la **certificación THX** de la que es merecedor así lo asegura. Entrega una **potencia total de 315 W RMS**. Para transmitir el audio a los altavoces traseros emplea una sistema de **radiofrecuencia** de 2.4 GHz digital pero **con emisión dual.** Es decir, envía señales redundantes para que si hay ruidos, inmediatamente se use la siguiente señal. Cada altavoz trasero tiene un receptor de señal y un amplificador, así que el único cable que necesitan es uno de corriente eléctrica. Dispone de **mando a distancia.** ■



► La unidad emisora incorpora un display que visualiza la configuración de sonido.

LAS CLAVES

- Tecnología inalámbrica totalmente fiable.
- Decodifica Dolby Digital, ProLogic II y DTS 96/24.
- Certificación THX.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

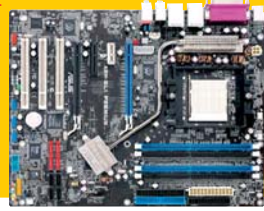
Alternativas

Placas base

ASUS A8NSLI Premium • Tu hardware desea vivir aquí

184 € Más info.: ASUS http://es.asus.com

Una de las placas base de referencia con el chipset nForce4 SLI MCP para Athlon 64, con socket 939 y soporte de procesadores de doble núcleo. Dispone de configuración SLI para instalar dos tarjetas gráficas. El chipset se refrigera con un sistema de disipación pasiva efectivo y silencioso. Además, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.



ABIT NI8 SLI

189 € Mas información: Abit www.abit.com.tw/page/sp/index.php

Si apuestas por Pentium 4, esta placa basada en nForce4 SLI Intel Edition te permitirá instalar dos tarjetas gráficas. Refrigeración Q-OTES y sonido multicanal 7.1 integrados.



Gigabyte GA-K8NMF

89 € Más información: Gigabyte www.gigabyte.com.tw

Con un precio imbatible, esta placa basada en nForce4 4X para procesadores Athlon 64, cuenta con sonido 7.1 y controladora Serial ATA con modo RAID.



Procesador

AMD Athlon 64 X2 "Manchester".• 64 bit y doble núcleo



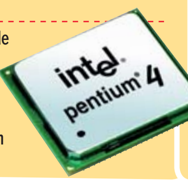
369€ Más información: AMD www.amd.com

Los procesadores Athlon64 de doble núcleo reducen su precio, así que merece la pena dar el salto a los 64 bits y además con doble núcleo para potenciar el funcionamiento de tu PC y estar preparado para futuros juegos que sí aprovecharan esta funcionalidad. Fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1 MB. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 640 3.2 GHz

269 € Más información: Intel www.intel.com

Por ahora, los Pentium 4 de doble núcleo suponen una fuerte inversión, pero no los de la series 600, que aumentan la caché L2 a 2MB e incorporan instrucciones de 64 bits.



AMD Sempron 3000+

79 € Más info.: AMD www.amd.com



AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica

MSI NX7800GT • El 3D más avanzado

399 € Más información: MSI http://www.msi.com.es

Integra el nuevo procesador GeForce 7800 GT de nVidia, lo último en aceleración 3D y una potencia de cálculo que dobla a la anterior generación. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c y dispone de nuevos motores para generar texturas de alta definición y hasta 16 niveles de filtrados anisotrópicos y antidentados.



Sapphire Radeon X1800XL

A consultar Más información: Gigabyte http://www.sapphiretech.com/sp/

Ya estan aquí los nuevos procesadores de ATI, la serie X1K, que en su tope de gama, el Radeon X1800, dispone de la versión XL, más asequible que la XT. Lo último de lo último...



MSI NX6800TD-128

159 € Más información: MSI www.msi.com.es

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP, aquí tienes una buena opción con el procesador nVidia GeForce 6800 y 128 MB de memoria gráfica, que pueden con todo.



Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

La nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D y calidad de sonido con la conversión de todo el audio a 24 bit. Tus juegos irán más rápidos gracias al soporte por hardware y el sonido multicanal 7.1 es casi virtual con EAX Advanced HD 5.0.

SoundBlaster Audigy 2 ZS

80 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Con la llegada de la nueva gama X-Fi es un buen momento para hacerse con una Audigy2 con certificación THX y sonido 7.1 a buen precio.



Trust SoundExpert 714DX

34 € Más información: Trust www.trust.com

El modelo más accessible de sonido multicanal 7.1 con el procesador de audio Cirrus Logic C3DX que soporta DirectSound3D, EAX, Dolby Digital EX y DTS ES.

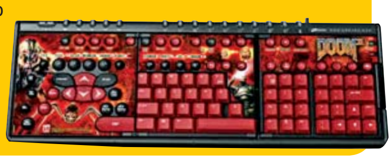


Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

56,90 € (+25 por plantilla) Info.: Zboard www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.



Saitek PC Gaming Mouse

33 € Más información: Saitek www.saitek.com

Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600dpi y diseñado para que los "gamers" arrasen en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 6 botones ideales para el disparo.



Logitech MX518

52 € Más información: Logitech www.logitech.com

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo.



Altavoces



Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato, como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € Más info.: Creative http://es.europe.creative.com

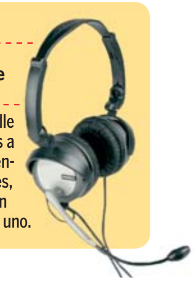
Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Sharkoon Dynamic 5.1

64 € Más información: Alternate www.alternate.es

Auriculares que no pierden detalle del sonido multicanal 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer con controles de volumen para cada uno.





¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 SLI.	180 €
Procesador: Ahtlon 64 X2 4800+ 2GB caché.	949 €
RAM: 2048 MB DDR2 667 MHz	600 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI	1.100 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Elite Pro	349 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	380 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Benq FP231W. TFT 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	430 €
Ratón y teclado: Zboard + RaptorM2 Gaming	169 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	**6.354 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: ASUS A8NSLI Premium	184 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800	369 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	180 €
Tarjeta gráfica: MSI NX7800GT	399 €
Tarjeta de sonido: SB X-Fi XtremeMusic	129 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	69 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Philips 190 B60	169 €
Altavoces: Creative Inspire T7900 5.1.	119 €
Ratón y teclado: Zboard + Saitek Gaming Mouse	110 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Enzo Ferrari FF	99 €
TOTAL	**2.174 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	60 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 3300	70 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	40 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce6200 o ATI Radeon X300	70 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	39 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	90 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	160€
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	14 €
TOTAL	**648 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: H. de Nostromo • *http://www.hnostromo.com/*

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible, que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por su eficaz centrado.



Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com*

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos.



Saitek P3000 Wireless

49,95 € • Más información: Saitek • *www.saitek.com*

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante



Thrustmaster Enzo Ferrari F. Feedback • Dale curvas

99 € • Más información: Herederos de Nostromo • Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Una réplica del mítico volante de Enzo Ferrari con un diseño irresistible. Destaca por su comodidad, un sistema de anclaje infalible y la gran calidad de sus materiales. El volante dispone de efectos Force Feedback de última generación, giro controlado por potenciómetros de alta precisión, 9 botones, un D-Pad y dos levas de cambio F1.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • *www.4frags.com*

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios.



Monitores

Philips 109B60• ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03.



ViweSonic VX724 Xtreme

380 € • Más información: ViewSonic • *www.viewsonic.com*

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen.



Benq FP231W

1269 € • Más información: Benq • www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Fallo de alimentación

Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForce 5700 AGP y en las partidas con «Pacific Assault» noto una ralentización excesiva. Podría ser debido al calor, pero el ventilador funciona bien. Entonces, ¿qué pasa? ■ Raznor



Antes de nada, instala los controladores ForceWare 78.01 y después la aplicación nTune de nVidia, que monitoriza el funcionamiento de la tarjeta gráfica. Si tiene algún problema de hardware, debería aparecer un mensaje de aviso indicando cuál es el problema. Lo más probable es que se trate de una alimentación eléctrica insuficiente, revisa el cable de alimentación.

Rendimiento en «F.E.A.R.»



Tengo un Pentium 4 a 2.4 Ghz con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica GeForceFX 5900. Me gustaría comprarme «F.E.A.R», pero he instalado la demo y va realmente lenta en mi PC, incluso bajando el nivel de detalle y la resolución ¿Tan exigente es este juego ? ■ Pedro Muñoz

Las demos suelen estar menos optimizadas que las versiones finales de los juegos. Aun así «F.E.A.R» es muy exigente con el hardware. Ahora bien, puedes mejorar el funcionamiento de la demo porque se ha detectado un fallo cuando está activado el antidentado, así que debes entrar en el panel de configuración de los controladores ForceWare de nVidia –debes tener la versión 77.72– y dejar que sea la aplicación la que controle el antidentado. Luego, en la configuración gráfica del juego, desactívalo, activa el filtrado trilineal y desactiva la opción "Soft Shadows". Deja el resto de opciones de efectos y gráficos en "medium". No olvides rebajar también las opciones de la CPU de física y demás valores.

¿Dos mejor que una?

Mi PC tiene una placa base Asus A8N-SLI Deluxe con tecnología SLI de nVidia. Quiero actualizar mi tarjeta gráfica GeForce 6200 y me gustaría que me aconsejarais qué opción es mejor: ¿Una sola tarjeta de última generación, como la GeForce7800 GTX o por dos GeForce 6800 en modo SLI. ■ Gabriel San Juan



Por ahora, es más interesante que adquieras una GeForce 7800 GTX por sus innovaciones en arquitectura de proceso y generación de entornos 3D. Aunque la verdad es que la opción que planteas con dos GeForce 6800 en SLI no es en absoluto descabellada. Pero, aparte del precio, ten en cuenta que la configuración SLI consume mucha más energía y necesitarás una fuente de alimentación de 550W, sin olvidar el aumento de calor.

CONTROLADORES

Actualizar los Catalyst

Mi equipo es un Athlon 64 3200+ con 2 GB de RAM y tarjeta ATI Radeon X850 con 256 MB. En «Silent Hunter III» con la configuración gráfica al máximo, pongo el antidentados y filtro anisotrópico en su máximo nivel y ahora los gráficos salen mal en una esquina de la pantalla. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Alberto Escobedo



Tienes que actualizar a la última versión de los controladores ATI Catalyst, concretamente la 5.9, que soluciona este problema con «Silent Hunter III». Además, resuelve errores con otros juegos e implementa un nuevo algoritmo en el motor de sombreado que aumenta el rendimiento y reduce los errores en los gráficos.

COMPONENTES

Fuentes de alimentación

Se me ha estropeado el equipo debido a un fallo de la fuente, que era de 300W. Tengo instalada una tarjeta GeForce 6800 y un procesador Pentium 4 a 3.4 GHz, además de dos discos duros y varios ventiladores. ¿Podríais recomendarme una fuente para mi PC? ■ Diego López



No lo dudes, necesitas una fuente de alimentación de 450W. Te recomendados que sea un modelo compatible con las placas ATX12V 2.0 y que incluyan los cables de alimentación específicos de las unidades de disco duro Serial ATA. Respecto a los modelos, puedes mirar en las páginas de fabricantes como Trust, Thermaltake, Sharkoon y Zalman, todos ellos cuentan con fuentes muy fiables.

PERIFÉRICOS

¡Prueba con el láser!

Siempre me ha preocupado tener un ratón de altas prestaciones para los juegos de acción, pero tras cambiar el antiguo de bola por uno óptico he tenido que volver a utilizar una alfombrilla, lo que no me gusta nada. Los ratones ópticos no van bien en mi escritorio, ya que la superficie es brillante y el sensor no reconoce bien la señal. Ahora he oído que los ratones láser no tienen ese problema. ¿Es cierto? ¿Hay alguno que no sea muy caro? ■ Daniel Martínez

En efecto, los ratones con tecnología láser no tienen el problema de los ópticos en superficies brillantes. Son más precisos aunque también más caros, en general. Si buscas uno a buen precio tienes el MI-7500X de Trust por 39 €.

La pregunta del mes

Duelo en las alturas



Voy a renovar mi tarjeta gráfica y me gustaría que lo mejor de la última generación. Tenía claro que debía de ser una nVidia GeForce 7800 GTX, pero con el lanzamiento de las nuevas ATI Radeon 1800 ya no me parece tan evidente. ■ Carlos Labredo

La elección se ha vuelto mucho más difícil porque los dos procesadores, X1800 XT de ATI y 7800 GTX de nVidia, van muy parejos en prestaciones. Mientras que los modelos de nVidia vencen en títulos como «Doom3», los de ATI arrasan en «Half-Life 2», ya que depende de la optimización del motor gráfico. Además, ATI dispone ya de su propia versión del SLI de nVidia, que llama Crossfire. Te recomendamos que te decantes, simplemente, por la opción más económica.

¿?

¡Resolvemos tus dudas!
■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
Axel Springer España S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La velocidad que corre por tus venas

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Se ha hecho de rogar, pero el «Need for Speed» más deseado de los últimos tiempos está casi a punto. Nosotros ya lo hemos probado para contarte cómo será y... ¡chico, qué subidón! ¿Te apuntas a la carrera?

CÓMO SERÁ...

➲ E.A. GAMES ➲ VELOCIDAD ➲ 23 DE NOVIEMBRE DE 2005

- **SERÁ EL «NEED FOR SPEED» MÁS ESPECTACULAR** y realista de la ya venerable saga de velocidad de E.A. Unos gráficos para soñar y una estética rompedora son sus credenciales. Y, claro, velocidad punta.
- **SERÁ UN BRILLANTE HEREDERO** de dos de las ideas que más alegrías han dado a los fans de la serie: las persecuciones policiales de «Hot Pursuit» y el "tuning" y los desafíos de «Underground».
- **TENDRÁ COMPETICIÓN PARA QUE TE HARTES.** Centenares de eventos entre desafíos, persecuciones, competiciones de habilidad al volante...
- **LOS MEJORES Y MÁS DESEADOS COCHES** estarán a tu disposición y, además, podrás modificarlos. ¡Genial!

Olvídalos. Sí, sabemos que has disfrutado de lo lindo con muchos de los juegos de la serie «Need for Speed». Pero olvídalos. De verdad, envíalos al fondo del cajón. Aunque ahora no nos creas, después de haber echado mano al más nuevo de la saga, «Most Wanted» hará que los anteriores «Need for Speed» parezcan juegos para recién salidos de la autoescuela. Así que, haznos caso. Olvídalos. En serio, este «Most Wanted» te va a dejar tan alucinado por su realismo y jugabilidad, que lo único en que vas a poder pensar es en qué podrás tunear tu coche para derrotar al siguiente piloto de la lista, en cuanto le eches mano.

ALUCINA CON EL REALISMO

«Most Wanted» es, quizá, el «Need for Speed» del que menos se ha sabido durante su desarrollo, hasta hace muy poco. Cuando hemos podido probar una primera versión jugable. Y, chico, ¡menuda pasada! Lo que te vas a encontrar con este «Most Wanted» es una mezcla de ideas de algunos otros juegos de la serie –más en concreto los «Hot Pursuit» y «Underground»– en un perfecto equilibrio, una ▸▸

> ***«Most Wanted» combina las mejores ideas que ha dado «Need for Speed» con un espectáculo visual alucinante***

¡¡ANTES QUE NADIE!! Micromanía





▲ **¡IMPRESIONANTE!** Te gusta su estampa, ¿verdad? Pues cuando lo veas circular a toda pastilla por las calles de «Most Wanted» ivas a alucinar! Prepárate para la velocidad punta más espectacular y divertida.



▲ **¡PISALE A FONDO!** Ni día, ni noche, ni sol, ni lluvia... ¡Nada puede pararte! Pero no te despistes contemplando el hiperrealismo de los efectos visuales del juego si no quieres darte una buena piña.



▲ **¡APARTAD, MADEROS!** ¿Policía? ¡Y qué! Teniendo un bólido para despistarlos, para fardar cuando te echen una foto por circular por encima del límite, para ganar a los rivales... ¡qué más dará la poli!

MUCHO MÁS QUE COCHES





» **LOS COCHES MÁS ESPECTACULARES** constituyen la razón de ser de «Most Wanted». Habrá 32 vehículos básicos disponibles, aunque susceptibles de ser modificados según consigas superar retos.

» **SI PREFIERES COMENZAR DÁNDOLE AL TUNING,** la opción de carrera rápida te creará, de forma aleatoria e instantánea, modelos únicos con los vehículos que hayas abierto hasta ese momento.



DESAFÍOS, CARRERAS Y MÁS



VELOCIDAD Y MÁS VELOCIDAD. Sin respiro, sin tregua, apabullante, deliciosa, vertiginosa... Velocidad punta en los eventos que has de cumplir para conseguir la fama y respeto que te permita medirte a los 15 de la Lista Negra de la poli, y darles donde más les duele. Velocidad huyendo de la poli. Velocidad destrozando la ciudad. Velocidad con los coches más alucinantes y realistas que hayas visto y tan variada que estarás días, días y días jugando. Es total.

▸▸ jugabilidad endiablada y un realismo que... ¡buff!, hay que verlo para creerlo.

Pero no te creas lo que no es. Al hablar de realismo hablamos de la calidad gráfica que será... alucinante es poco decir. Los coches parecen reales, los escenarios, son como fotografías... y de su peculiar estética, donde los juegos de luces son impresionantes, te van a dejar pegado a la pantalla.

¡A POR LOS MÁS BUSCADOS!
«Most Wanted» te llevará a la ciudad de Rockport, donde la poli y el grupo de conductores que controlan el cotarro de las carreras ilegales te lo van a poner difícil. Por una u otra razón, siempre estarás en su punto de mira. Llegas, te quitan tu coche, te las hacen pasar canutas en cientos de desafíos, te las veas y deseas para batir a cada uno de



Tendrás centenares de eventos para competir y demostrar tu habilidad, al volante de docenas de vehículos



▲ ***¡MEJORES QUE EN LA REALIDAD!* Los coches de «Most Wanted» no sólo serán clavaditos a los de verdad sino que... ¡serán mejores! Los podrás chocar, destrozar, poner a más de 200 por hora por la calle y encima sus gráficos son de aúpa. ¡Es total!** ■

los quince que forman la lista de los más buscados, te cuesta un ojo de la cara tunear tu coche, sacado de entre los treinta y dos modelos básicos que habrá, te echarán a la poli encima en cuanto puedan... pero tú podrás fastidiarles, cabrearles, ganar puntos de respeto vacilando a la pasma, tirándoles encima un montón de partes del escenario que podrás destrozar con tu coche, esconderte en mil y un recovecos de cada circuito, que podrás recorrer cuando y como quieras, si no estás en plena carrera con algún rival y, en definitiva, gozar de la experiencia de velocidad más alucinante, realista y divertida que hayas visto jamás.

Eso sí, como siempre en «Need for Speed», si buscas simulación, aquí no la encontrarás. Sólo tendrás velocidad, los coches más espectaculares, mejor recreados en un juego, efectos gráficos de alucinar, todo tipo de carreras y un nivel de adicción realmente peligroso. Tanto que correrás el riesgo de pegarte a tu PC y no separarte de él hasta conseguir que todo Rockport te respete. Así que, dinos, ¿te apuntas a la carrera de tu vida? ■ F.D.L.



▲ **¡MÉTELE EL NITRO Y VERÁS!** Pues si la velocidad "normal" en «Most Wanted» te parece exagerada, cuando pulses el "botón mágico" del nitro vas a derretirte de gusto. ¡Es alucinante!



▲ **¡SONRÍE AL PAJARITO!** ¿Qué es eso? ¡Una cámara! Amigo, la poli te ha fichado con una bonita foto, pero no te preocupes: ¡de eso se trataba! Y es que hay retos que consisten, precisamente, en provocar a los polis.



▲ **¡Y, AL FINAL, TE PERSIGUEN!** Sí. Te persigue la poli. Pero es lo que hay. Ellos te persiguen y tú te escapas a toda mecha y, si es posible, destrozando el mobiliario urbano... ¡hay que ganarse una fama al volante!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Caesar III

Género: Estrategia · Compañía: Imp. Games · Idioma: Cast. · Espacio: 679 MB

Corrían buenos tiempos para los romanos, un imperio que parecía no tener límites y que crecía constantemente ocupando cada vez más y más territorio. Éste es un juego que da luz a todo aquello que pasaba en la época del imperio y donde tú, como administrador único del mismo, tendrás que contribuir a su engrandecimiento sin miedo a los muchos enemigos contra los que tendrás que combatir. Comenzarás con una extensión de terreno sobre la que ir asentando las bases necesarias para la convivencia y la supervivencia. Ofrecerás trabajo y proveerás de recursos a los ciudadanos...pero iojo! No descuides el adiestramiento militar, puesto que habrá quien intente hacer de tu imperio una montaña de ruinas.









Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/2000/XP · CPU: Pentium 90 MHz · RAM: 16 MB · HD: 250 MB · Tarjeta gráfica: SVGA 16 bit con 8 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 6.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!





¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es



Age of Empires III
Campaña y escaramuza

➲ **Género:** Estrategia ➲ **Compañía:** Ensemble Studios/Microsoft ➲ **Distribuidor:** Microsoft ➲ **Lanzamiento:** 01/11/2005 ➲ **Idioma:** Castellano ➲ **Espacio:** 366 MB







La tercera entrega de la saga «Age of Empires» ya está casi preparada. En Micromanía os damos un adelanto de lo que os espera en la versión completa con una demo en castellano en la que podrás disfrutar de una de las misiones de una campaña, además del modo de juego escaramuza, donde la acción es directa. El objetivo de la campaña es el de comprobar tus dotes comerciales y visión de negocio en las llanuras americanas después del final de la Guerra de la Independencia.

Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium 4 1,5 GHz ➲ RAM: 256 MB ➲ HD: 543 MB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB ➲ Tarjeta de sonido: 16 bit ➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲ Ratón: Todos los controles disponibles.



Pro Evolution Soccer 5
Partido amistoso

➲ **Género:** Deportivo ➲ **Compañía:** Konami ➲ **Distribuidor:** Konami ➲ **Lanzamiento:** Ya disponible ➲ **Idioma:** Inglés ➲ **Espacio:** 155 MB

Si ya nos parecían auténticas obras de arte las versiones anteriores, espera a ver la quinta entrega de una de las series de simulación futbolística por excelencia, «Pro Evolution Soccer», en la que el realismo resulta más patente que nunca y se permite un control todavía más completo y libre. Fútbol en estado puro, eso lo que vivirás en esta demo en la que podrás jugar la primera mitad de un encuentro amistoso donde podrás escoger entre cuatro equipos europeos de primera fila: Real Madrid, Valencia, Chelsea y Arsenal. Así es el mejor y más espectacular fútbol, y así lo ponemos al alcance de tu PC.

Lo que hay que tener

- ➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP
- ➲ CPU: Pentium III 800 MHz
- ➲ RAM: 128 MB
- ➲ HD: 216 MB
- ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➲ Tarjeta de sonido:16 bit
- ➲ DirectX 8.1

Controles básicos:

- ➲ Cursores: Dirección
- ➲ D: Disparo
- ➲ W: Pase corto



Brothers In Arms: Earned In Blood
Dos misiones completas

➲ **Género:** Acción ➲ **Compañía:** Gearbox Software/Ubi Soft ➲ **Distribuidor:** Ubi Soft ➲ **Lanzamiento:** Diciembre 2005 ➲ **Idioma:** Castellano ➲ **Espacio:** 656 MB

Otro juego bélico con un gran componente táctico y de gran tirón popular presenta ahora su continuación con un sistema de juego en el que, además de la acción, necesitarás saber algo de táctica militar. En las dos misiones de esta demo, tendrás que guiar a todo tu escuadrón por la ciudad francesa de Carentan eliminando a tantos alemanes como te salgan al paso. Para ello podrás controlar todos los movimientos de los integrantes de tu escuadrón y dar las órdenes que consideres oportunas.

Lo que hay que tener

- ➲ SO: Windows 2000/XP
- ➲ CPU: Pentium III 1GHz
- ➲ RAM: 512 MB
- ➲ HD: 1105 MB
- ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➲ Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- ➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:

- ➲ W/S/A/D: Movimiento
- ➲ Ratón: Vistas
- ➲ Botón izq.: Disparo
- ➲ Botón dcha.: Órdenes

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
El año de los últimos clásicos

Micromanía 20 años 1985-2005



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.990 y, con la nueva década, llegan también auténticos clásicos del videojuego que podrás ver comentados. Es un año en el que se popularizan las aventuras gráficas, con títulos como «Indiana Jones y la Última Cruzada», «Loom» y «Maniac Mansion». Sin embargo, el género de la estrategia es el que toma mayor protagonismo, gracias a la llegada de «Sim City». También irrumpe una batería de nuevas consolas, como Sega Master System II, Mega Drive, Game Boy. ¿Las recuerdas...?



F.E.A.R.
Demo multijugador

Género: Acción **Compañía:** Monolith Productions/Sierra/Vivendi **Distribuidor:** Vivendi Universal Games **Lanzamiento:** 21/10/2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 451 MB

Si el mes pasado fue el turno de la demo para un jugador, ahora probarás el modo multiplayer. Tienes dos mapas diferentes, DM Factory y CT Facility, que permiten jugar hasta 16 jugadores en cada uno. Dos modos de juego diferentes en Deathmatch, uno por equipos y una rebelión de todos contra todos. Captura la bandera o limítate a evitar que te eliminen.

AVISO: Tras realizar diversas pruebas se ha comprobado que las demos de «F.E.A.R.» no funcionan con tarjetas GeForce 4 MX.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.7 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 1.1 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- C: Agacharse

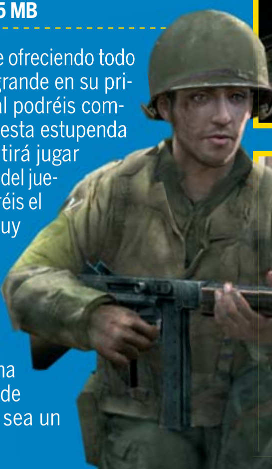
DEMO RECOMENDADA Micromanía

Call of Duty 2
Una misión completa

Género: Acción **Compañía:** Infinity Ward/Activision **Distribuidor:** Activision **Lanzamiento:** Noviembre 2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 655 MB







«Call of Duty 2» sigue ofreciendo todo aquello que le hizo grande en su primera versión, lo cual podréis comprobar a lo largo de esta estupenda demo que os permitirá jugar una misión completa del juego en la que propiciaréis el asalto a un fortín muy bien defendido tanto por tierra como por aire. Tu escuadrón contará también con apoyo aéreo además de con mucha moral. Haz que el 6 de noviembre de 1942 sea un día para la historia.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.4GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 650 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Botón dcha.: Granada
- F: acción

¡¡Extras!!

The Movies
Starmaker



- Género: Estrategia
- Compañía: Lionhead Studios/Activision
- Distribuidor: Activision
- Idioma: Castellano
- Espacio: 153 MB

Prueba esta herramienta que se incluirá en «The Movies» y te permitirá crearactores para usar en el juego. Su interfaz es muy sencilla e intuitiva, y no sólo moldea el aspecto físico de las personas sino sus habilidades y actitud, por lo que serás tú, en gran medida, quien determine su éxito en la gran pantalla.

Earth 2160
Mod del juego

Género: Estrategia Compañía: Reality Puma Studios Distribuidor: Friendware Idioma: Inglés Espacio: 1 MB

Este mod, SuperStorm, ofrece nuevos modos de juego además de cambiar aspectos como la climatología, nuevas opciones para el modo observador y modificar otros apartados menos llamativos.

Far Cry
Nueva versión del SDK

Género: Acción Compañía: Crytek Studios/Ubi Soft Distribuidor: Ubi Soft Idioma: Inglés Espacio: 33 MB

Esta nueva versión 1.33 ofrece la posibilidad de acceder al fichero CryGame.dll para retocar aspectos tan importantes como variantes de sonido, IA de los personajes, comandos de entrada, etc.



Serious Sam 2
Un nivel completo

Género: Acción **Compañía:** Croteam/2K Games **Distribuidor:** Take 2 **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Inglés **Espacio:** 238 MB

Si te consideras un hombre de acción no puedes dejar de jugar a esta secuela en que el bueno de Sam regresa con más armamento que nunca y enfrentándose a diestro y siniestro a todo tipo de mutantes con hambre de humano. En la espectacular demo podrás jugar un nivel completo del juego, bien solo o con otros tres compañeros en red local o por internet. Además de innumerables armas, a lo largo del juego podrás coger uno de lo vehículos con los que disfrutarás en la versión completa.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 2GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 237 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

Conflict: Global Storm
Una misión completa

Género: Acción **Compañía:** Pivotal Games/EIDOS **Distribuidor:** Proein **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Castellano **Espacio:** 357 MB

Si estás dispuesto a combatir el terrorismo, aquí tienes tu ejército. A lo largo de la misión de esta demo del DVD tendrás el complicado objetivo de guiar a tu escuadrón hacia la eliminación total de todos los terroristas que tienen su base en una planta soviética de Ucrania donde se fabrican productos químicos para ataques con bombas. Igualmente habrás de intentar recabar toda la información posible del grupo terrorista para erradicar el grupo por completo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 379 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido:16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

Warhammer 40K: Dawn of War. Winter Assault
Campaña, Skirmish y tutorial

➔**Género:** Estrategia/Rol ➔**Compañía:** Relic/THQ ➔**Distribuidor:** THQ ➔**Lanzamiento:** Ya disponible ➔**Idioma:** Inglés ➔**Espacio:** 362 MB

Ya está cerca la primera expansión de "Dawn of War", con el frío como protagonista de la historia del planeta Lorn V. Nuevamente serás el encargado de guiar a tu ejército a la batalla y para ello nada mejor que comenzar con esta demo en la que hacer frente a una de las misiones de una campaña o comenzar directamente la acción con el modo de juego skirmish. Se incluye también un tutorial para familiarizarte con el sistema de juego antes de la batalla final.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 462 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Football Manager 2006
Juego en dos ligas diferentes

➔**Género:** Manager Deportivo ➔**Compañía:** Sports Interactive/Atari ➔**Distribuidor:** Atari ➔**Lanzamiento:** Ya disponible ➔**Idioma:** Inglés ➔**Espacio:** 72 MB

Si piensas que el mundo del fútbol son solo los partidos, espera a conocer que hay detrás de todo ello con una recreación magnífica de todo lo que acontece en los despachos. En esta demo podrás ejercer como manager de un equipo de dos ligas diferentes, la inglesa o la escocesa. Tendrás el manejo de todo el equipo tanto a nivel deportivo como económico, pudiendo hacer fichajes, dar bajas, marketing...un cúmulo de opciones para las que has de estar preparado.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 182 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.



¡¡Preview!!

NBA LIVE 06
Comienza la temporada

➔**Género:** Deportivo ➔**Compañía:** E.A. Sports ➔**Distribuidor:** Electronic Arts ➔**Lanzamiento:** Ya disponible ➔**Idioma:** Inglés

Como cada año, la saga NBA de EA Sports saca a la luz una nueva entrega, que siempre tiene la buena costumbre de acudir puntual a su cita. Los amantes del buen baloncesto ya se preparan para recibir una edición más del simulador de basket más afamado del momento. Como no podía ser menos, todos los movimientos de jugadores que se han producido entre las diferentes franquicias estarán recogidos en este título que cuenta con todas las licencias oficiales necesarias y que contará además con una banda sonora de excepción que ambienta mezclando ritmos de diferentes culturas, arraigadas en la mejor liga del mundo. Jugabilidad, espectáculo y simulación con la máxima calidad, dispuesto a conquistar a todos los aficionados.



DEMO RECOMENDADA Micromanía

Peter Jackson's King Kong
2 capítulos del juego

➔**Género:** Avent./Acción ➔**Compañía:** UbiSoft ➔**Distribuidor:** UbiSoft ➔**Lanz.:** Noviembre 2005 ➔**Idioma:** Castellano ➔**Espacio:** 284 MB

Un personaje de ficción que vuelve ahora a recuperar todo su protagonismo es King Kong , que invade nuestras pantallas a través de esta espectacular demo que permitirá jugar dos secuencias distintas de la versión completa. En cada una de ellas manejarás a Jack o al propio King Kong, quien tendrá que defender con uñas y dientes a su Ann de las zarpas de unos dinosaurios enfurecidos. Jack tendrá que hacer lo propio pero valiéndose solo de su habilidad y de su arma.





Lo que hay que tener

➔SO: Windows 98/ME/2000/XP ➔CPU: Pentium III 1 GHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 913 MB ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➔Tarjeta de sonido: 16 bit ➔DirectX 8.1

Controles básicos:

➔W/S/A/D: Movimiento ➔Ratón: Vistas ➔Botón izq.: Disparo/Golpeo ➔Espacio: Apuntar/Saltar

Total Overdose
Una misión completa

➔**Género:** Acción ➔**Compañía:** Deadline Games/EIDOS ➔**Distribuidor:** Proein ➔**Lanzamiento:** Ya disponible ➔**Idioma:** Castellano ➔**Espacio:** 312 MB

Movimientos increíbles, gran adicción y sencillo manejo son las premisas con las que parte este shooter, en cuya demo del DVD encontrarás una misión completa en la que habrás de destruir por completo una planta de gas controlada por una pandilla de mafiosos. Como no podía ser menos contarás con un gran arsenal de munición, así como con tu habilidad para esquivar la gran multitud de disparos con que te obsequiarán los enemigos de la planta.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 339 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Esquivar disparos
- Espacio: Disparo

Astérix & Obélix XXL 2: Misión Las Vegum
Tres capítulos del juego

➔**Género:** Acción ➔**Compañía:** Etranges Libellules/Atari ➔**Distribuidor:** Atari ➔**Lanzamiento:** Ya disponible ➔**Idioma:** Inglés ➔**Espacio:** 574 MB

Durante tres capítulos diferentes tendrás que manejar a Astérix y Obélix, dos de los personajes más relevantes del mundo del cómic. En la demo podrás disfrutar con las hazañas de ambos galos al tiempo que encadenas un sinfín de golpes en los cascos de los enemigos. Aprovecha bien el tiempo que se marca en cada uno de los capítulos y complétalo con el mayor número de bajas enemigas que puedas añadir a tu haber.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 633 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- Espacio: Saltar
- Enter: Golpear

Actualizaciones

▶ Psychonauts
Actualización a la versión 1.04. Este archivo corrige algunos problemas encontrados con la gestión de memoria de los sistemas y que provocaba cuelgues inesperados del juego. Igualmente se han solucionado algunos problemas relacionados con las opciones gráficas del juego.

▶ Dragonshard
Actualización a la versión 1.1.4. Este parche soluciona multitud de problemas de jugabilidad además de solucionar los problemas encontrados con la estabilidad de las partidas multijugador y las conexiones perdidas de manera repentina.

▶ NHL 06
Este archivo supone la primera actualización oficial del juego. Este archivo corrige un problema detectado que no permite la actualización del juego, dado que cualquier actualización que se intentaba aplicar no ofrecía ningún resultado.

▶ Juiced
Actualización a la versión 1.01. Este archivo soluciona el problema que impedía arrancar el juego en ordenadores con más de 2 GB de memoria RAM. Igualmente soluciona algunos problemas de sonido detectados y otros conflictos con Windows Media. Ofrece también algunas optimizaciones importantes de control.

▶ Medal of Honor: Pacific Assault
Actualización a la versión 1.2. Con este parche obtendremos un mejor acabado gráfico ya que se solucionan los problemas con los sistemas gráficos anti-aliasing a pantalla completa. También se solucionan algunos errores encontrados en el modo multijugador y otros errores de menor consideración.

▶ Works 4: Mayhem
Actualización a la versión 1.01. Este archivo soluciona algunos problemas del modo mulijugador, además de permitir el Chat durante el desarrollo de cada uno de los turnos de juego. Ofrece también soporte Plug & Play para routers.

Blitzkrieg II
Demo multijugador

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Nival/CDV ➲Distribuidor: Planeta ➲Lanz.: Noviembre 2005 ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 219 MB

La 2ª Guerra Mundial es uno de los escenarios más explotados por los equipos de desarrollo de juegos, y la segunda entrega de Blitzkrieg también enmarca su argumento en este acontecimiento. En esta demo multijugador disfrutarás del juego en un mapa llamado "Autumn Rain" mediante el que jugarán hasta un máximo de cuatro jugadores, bien en red local o por internet. Guiar a tus tropas hasta el desenlace final de la batalla será tu único objetivo, acabando para ello contra las huestes del otro bando.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 320 MB
- HD: 400 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
Un nivel completo

➲Género: Rol ➲Compañía: Raven/Activision ➲Distribuidor: Activision ➲Lanzamiento: ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 336 MB

Los X-Men regresan a las pantallas del ordenador con más energía que nunca y nuevos objetivos que cumplir. Estos "mutantes" volverán a enfrentarse por grupos a todo tipo de enemigos ofreciendo una exhibición de habilidades. En la demo recorrerás un nivel completo en el que podrás manejar los destinos de Magneto y compañía. Te moverás por un laberinto lleno de peligros en cada esquina. Escoge al personaje más adecuado y combate con toda tu habilidad.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.2GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 491 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Just Cause
La CIA te espera

¡¡Preview!!

➲Género: Acción ➲Compañía: Avalanche/EIDOS Interactive ➲Distribuidor: Proein ➲Lanzamiento: 2006 ➲Idioma: Inglés

Si por algo se puede destacar este título es por la gran cantidad de situaciones que se pueden dar durante el desarrollo de las partidas. «Just Cause» sitúa la acción en la isla sudamericana de San Esperito, en la que dominan los cárteles de la droga y los distintos grupos rebeldes. Pero el panorama se puede complicar aún más teniendo en cuenta las armas de destrucción masiva que allí se fabrican. Basado en un revolucionario motor gráfico 3D y con un inmenso y muy detallado escenario de nada menos que ¡1024 kilómetros cuadrados! tú darás vida a Rico Rodríguez, un agente de la CIA que tendrá que acometer complicadas misiones para acabar con la situación de la isla, con una total libertad de movimientos y la posibilidad de elegir cualquiera de las facciones o grupos que apoyar para conseguir tus objetivos.





Total Club Manager 06
Manager de fútbol para la Premiere League

➲Género: Deportivo ➲Compañía: E.A. Sports ➲Distribuidor: Electronic Arts ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 509 MB

La serie deportiva de EA, «Total Club Manager 06» fue inaugurada hace un par de años pero ya es el referente máximo entre los juegos de gestión deportiva. La entrega de esta temporada ya está aquí y su demo te dará una visión global de todo lo que permite controlar, gracias a la posibilidad de dirigir en todos y cada uno de los aspectos a uno de los clubes de la Premiere League Inglesa, competición en la que militan clubes como el Chelsea, el Arsenal o el actual campeón de Europa, el Liverpool.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 913 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Vietcong 2
Demo multijugador

➲Género: Acción ➲Compañía: Pterodon/Illusion Softworks/2K Games ➲Distribuidor: Take 2 ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 509 MB

La guerra de Vietnam regresa de nuevo a las pantallas del ordenador con una segunda entrega de «Vietcong» que volverá a soltarte por la jungla vietnamita con nada más que tu arma para defenderte. En la demo tendrás acceso al modo multijugador en un único mapa llamado Tigre Falls para hasta 64 jugadores simultáneos. Los modos disponibles de juego son la captura de bandera, el tradicional modo Deathmatch y éste mismo modo pero por equipos.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 512 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Saltar

Customplay Golf
Tres hoyos completos

➲Género: Deportivo ➲Compañía: CustomPlay Games ➲Distribuidor: Nobilis ➲Lanzamiento: Ya disponible ➲Idioma: Castellano Espacio: 52 MB

Uno de los simuladores de golf con mayor realismo es este «CustomPlay Golf», cuya demo os ofrecemos este mes y con la que podrás disfrutar de tres hoyos en los que tendrás que intentar realizar la mejor tarjeta posible. Tendrás que controlar muchos parámetros que afectan a la práctica de este deporte como son el viento y el terreno donde vayas a efectuar el golpe. Igualmente habrás de ser tú quien escoja el palo más adecuado para cada situación.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 97 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Micromanía 20 años 1985-2005

¡REGALO ESPECIAL!

WORLD OF WARCRAFT



JUEGO COMPLETO DE PRUEBA EN EL DVD

¡Juega gratis durante 14 días!

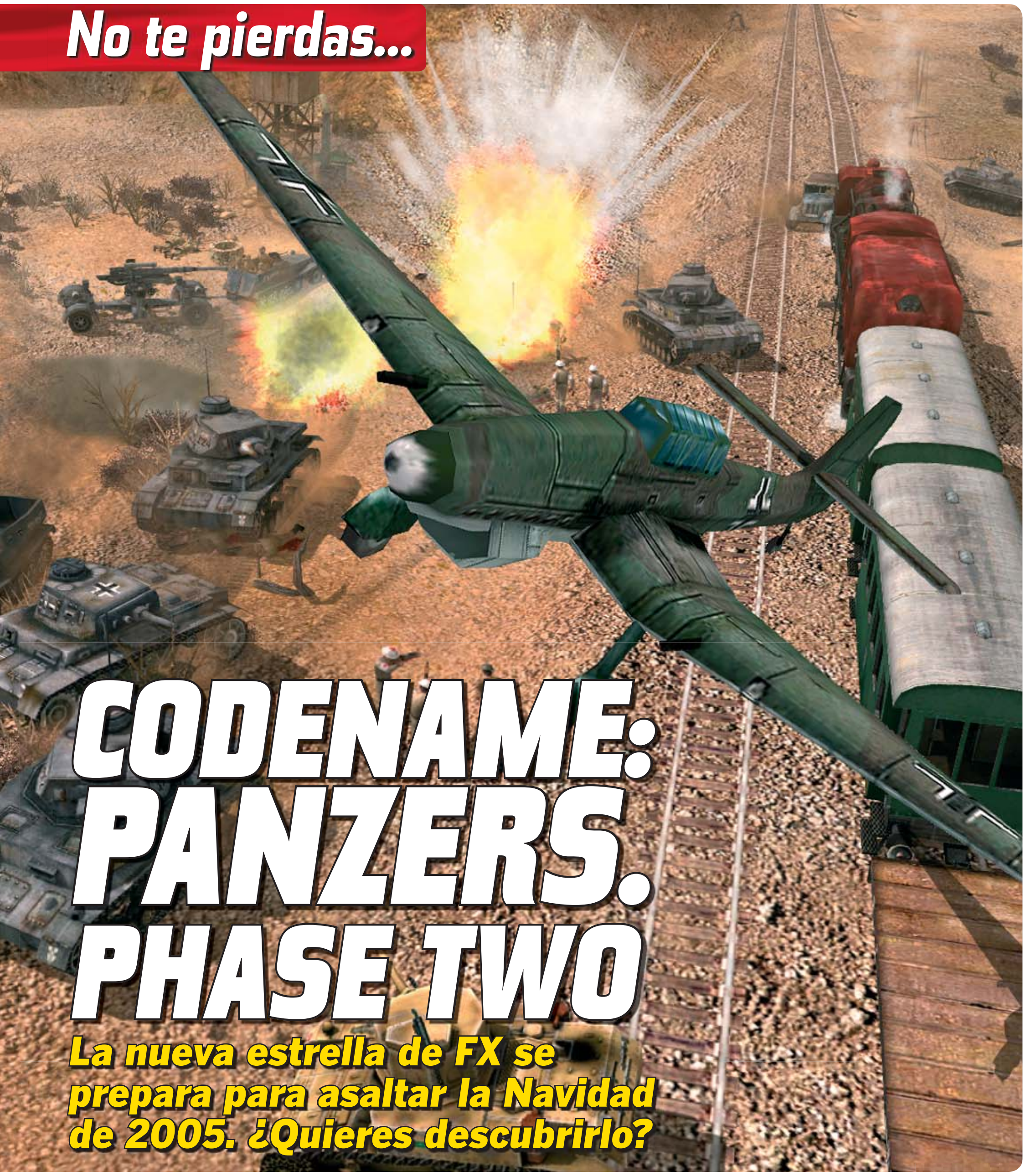
Y además...

REPORTAJE: Todo sobre **Burning Crusade,** la primera expansión para World of Warcraft

¡No te lo puedes perder!

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...



CODENAME: PANZERS. PHASE TWO

La nueva estrella de FX se prepara para asaltar la Navidad de 2005. ¿Quieres descubrirlo?

Y además...



▲ **THE MOVIES** Prepárate para dominar Hollywood. ¡La industria del cine está en tu mano!



▲ **TOCA RACE DRIVER 3** Una mirada en exclusiva a la velocidad más realista del momento.



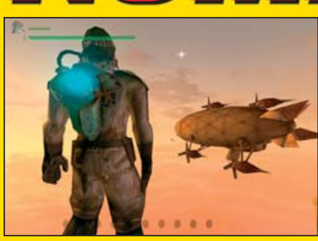
▲ **CIVILIZATION IV** ¡Por fin! Analizamos la versión final de la nueva joya de Sid Meier.

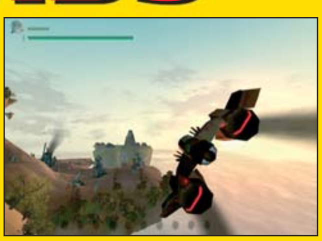
Y en nuestro DVD

PROJECT NOMADS

Juego Completo Original para PC

¡Los nómadas del espacio y el tiempo conquistarán tu PC!





◀ Disfruta de la mezcla de acción y estrategia y vuela en tu isla para vengar la destrucción de tu planeta natal.

◀ ¡Elige entre tres personajes, planifica tu táctica para el combate y aprovecha sus habilidades únicas!

100% ORIGINAL



Y además, las mejores *demos jugables* del mes, *previews* y nuevas *sorpresas* para seguir celebrando el *Año de Micromanía.*

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.